すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成12年12月1日発行（毎月1回1日発行）
第1巻 第7号 通巻第7号
eb! enterbrain
月刊アルカディア
12月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
2000
12
No.007
580
yen
DECEMBER
ギガウイング2
CAPCOM VS. SNK
-MILLENNIUM FIGHT 2000-
燃えろ！ジャスティス学園
CRACKIN' DJ
RIDGE RACER V Arcade Battle
TETRIS THE ABSOLUTE
Dragon Blaze
1944
第一回アルカディア大賞
ノミネート作品発表！
総力特集
38th AMUSEMENT MACHINE SHOW
追跡リポート2000

どっち？

開閉スイッチ等、実車そのままの操作系。●各駅でのワンポイント観光案内付き。

のんびり走ろう電車の旅
がんばれ運転士!!™

ご乗車は

公園前・道後温泉・松山駅前・大手町・西堀端・南堀端・市役所前・県庁前・大街道・勝山町・警察署前・上一万・南町・

伊予鉄

コントロールパネル一新！

●湘南の情緒あふれる観光地を行くおなじみ江ノ島電鉄と、JR松山駅〜道後温泉を結ぶ路面電車、伊予鉄道を完全シミュレート。●気動ブレーキやドア

株式会社タイトー® 本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

写真協力／江ノ島電鉄株式会社、伊予鉄道株式会社（順不同）

NAOMI™

SEGA STRIKE FIGHTER™

セガストライクファイター

スタンダードタイプ

DXタイプ

ミッション遂行に、ロックオン!!

シューティングゲームを超えた迫力と緊迫感。
実戦型戦闘攻撃機フライトシミュレータゲーム、登場。

最新鋭戦闘攻撃機『F／A－18ホーネット』を操縦し繰り広げる地上攻撃と空中戦。また、空中給油や空母着艦などのミッションも導入。いままでの戦闘攻撃機ゲームを超えるリアルで実践的な操縦がフルに楽しめます。

© SEGA / WOW ENTERTAINMENT INC., 2000

みました。どうぞヨロシク!

「株式会社セガ」に社名を変更いたしました。新しい「セガ」にどうぞご期待ください。

SEGA® 株式会社セガ

本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14　電話 03(5737)7539(国内販売部)

セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」 最新アミューズメント情報をご紹介。 SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE http://www.sega.co.jp/

MUSIC GAME

シャカっとタンバリン!

© SEGA 2000

今度はタンバリンでノリノリだ!

J-POPの最新曲から懐かしのあの曲まで、たくさんの邦楽ヒット曲を収録(全24曲予定)。
タンバリンをリズム良く振って、叩いて、踊っちゃおう!!
ゲーム中に大きな矢印が現れたら、その矢印に沿ってタンバリンをシャカシャカ〜っと振ってね。プレイ中のオリジナル曲のオリジナル振り付けを再現しながらプレイすれば、熱く盛り上がることうけあい!? さぁ、みんなで楽しもう!!

曲リスト

1.ハッピーサマーウェディング
2.ナンダカンダ
3.ちょこっとLOVE
4.LOVE, Day After Tommorow
5.Fly High
6.ROCKET DIVE
7.SHAKE
8.夏色
9.TOKIO
10.UFO
11.狙いうち
12.ガッチャマンの歌
……他全24曲(予定)

社名をちょこっと変えて

「株式会社セガ・エンタープライゼス」は、2000年11月1日から

PRIZE GAME

楽しくまわる、ゲットのチャンス!

次々にまわってくるプライズを狙って落とせ!
気分はまるで『回転寿司?!』の新感覚プライズゲーム!

ゲームごとにスロットがまわりコマが進む
スゴロク機能搭載

ゴールに到達すればゲットのチャンスがアップする『スペシャルアーム』が使えるゾ!

店員さんがマシンの中で大ハシャギ?!
楽しいイベントもあるかも?

スーパージルジルステーション

(仮称)

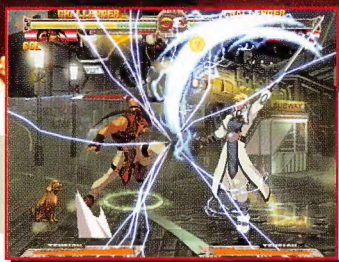
© SEGA 2000

2001年4月生 入学願書受付中!!

「夢をかなえた先輩たちがいる…だから、キミにもできる!!」

▲石渡 太輔氏

1996年、本学院卒業。
アークシステムワークス（株）勤務。
「ギルティギア」「ギルティギアX」(写真右)でゲームデザインを担当。

©2000 Sammy／1998 2000 ARC SYSTEM WORKS▶

▲本山 真二氏

昨年度、本学院卒業。
アイディアファクトリー（株）勤務。7月に発売された「砂のエンブレイス～エディンの里のネーブル～」(写真右)でゲームデザインを担当。

©2000 IDEA FACTORY▶

**ゲームクリエイターになる……そんな夢をかなえた先輩が、学院にはたくさんいます。
キミも、この体験説明会を「夢をかなえる第一歩」にしてみませんか!?**

学校見学、個別相談もいつでも大歓迎!!

体験説明会開催!

全開催とも
■受付13:30～■開始14:00～
■参加は全て無料です!!

東京校
11月11日(土) 体験説明会
11月23日(祝) 体験説明会
12月10日(日) 体験説明会

大阪校
11月12日(日) 体験説明会
12月10日(日) 体験説明会

業界最前線情報や、現役プロのクリエイターによる体験授業、特別ゲストの講演など内容充実! 詳細はフリーダイヤル、学院HPでご確認下さい!

就職・デビューを実現する最新のシステムがここにある！こんな学校、他にはない!!

アミューズメントメディア総合学院

東京校／大阪校 全日制／2年

◆大阪校には一部設置していないコースがあります。フリーダイヤルにてご確認下さい。

ゲーム業界への就職を完全サポート!
ゲームクリエイター科
- ゲームプログラムコース
- ゲームグラフィックコース
- モバイルゲームコース 新設

CG・映像業界への就職を完全サポート!
ヴィジュアルアーティスト科
- 3Dムービーコース
- デジタル映像演出コース
- Webデザインコース 新設

アニメ業界への就職を完全サポート!
アニメーション科
- アニメーターコース
- アニメ演出コース
- アニメ・ゲームシナリオライターコース 新設

声優タレント科
コミック科
ノベルス科

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーダイヤルまで！
東京校 0120-41-4600 大阪校 0120-41-4648

情報満載、資料請求や体験説明会の申し込みもできる学院のホームページはこちら!
http://www.amgakuin.co.jp/

官製ハガキまたはFAXでの資料請求は住所、氏名、年齢、学校名（職業）・学年、電話番号、志望校（東京・大阪）、志望学科、雑誌名を明記の上、右記東京校へ（FAX.03-3406-5070／24時間受付）。

[東京校] 〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070 [大阪校] 〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

▶資料請求はお近くのローソンにあるLoppiからでも直接お申し込みできます。（一切無料） LAWSON

▶情報ネットサービス「ISIZE-STUDY」からも資料請求できます。http://www.isize.com/study

CONTENTS

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE 2000.12 No. 7

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 月刊アルカディア

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustration by Hitmaker
CRACKiN'DJ ©SEGA/Hitmaker Co.,Ltd.,2000

NEW GAME

GAME LIST

AD LIST

SERIALIZATION

発行所／株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850（営業部）
☎03-5433-7156（編集部）

MACHINE SHOW
追跡リポート2000
これからの
アーケードゲームの主役たち
〜the Next Games & Systems〜
ブームは、いつもここから始まる。
to the NEXT LEVEL
アミューズメントマシンショー
AMショーとは?
JAPAN AMUSEMENT MACHINERY MANUFACTURERS ASSOCIATION＝日本アミューズメントマシン工業協会と、JAPEA＝全日本遊園施設協会が主催する、アミューズメント関連機器やビデオゲームなどの展示会。両団体はアミューズメント施設関連機器の製造・販売を行なう業者と、主に店舗経営者からなる賛助会員で構成され、筐体の耐久度などの安全基準の作成や、JAMMAハーネスなど制作・整備を円滑にする機械規格の制定などを行なっている。
音ゲー疾風怒濤時代
斬新なアイデアが炸裂!! 音ゲーの新作はユニークなタイトル目白押し。
P16
襲来！ アジアンゲーム
海を渡ってやってきた、溢れんばかりに個性的なアジア色のゲームたち。これでばっちりアジア通！
P17
会場イベント集&コンパニオンコレクション
ショー名物のイベント&コンパニオンコレクション。一番人気(?)だった主催者ブースに注目せよ!!
P18〜19

38th AMUSEMENT

アーケード新時代到来か!? 20世紀最後のAMショー!

9月21日(木)から3日間、東京ビッグサイトで第38回アミューズメントマシンショーが開催された。今回は近年の傾向が顕著になり、音ゲーが出展ビデオゲーム約3分の1、これを含む筐体作品が2分の1以上を占めた。音ゲーはまさに隆盛の極みといった趣で、多くのメーカーからバリエーションに富んだ多くの作品が登場！ だがそんな中、プレイヤーとオペレーターの高い支持を得たのは、NAOMIによる基板作品だった。

弊社で行なった場内アンケートで、最も多くの票が集まったのは、カプコンの『燃えろ！ジャスティス学園』。以降『ギガウイング2』、『ガンスパイク』と続く。ドリームキャストと共通の設計思想を持つNAOMIは、他メーカーに高水準の開発環境を提供。『デッドオアアライブ2』や『ギルティギア ゼクス』、『CAPCOM VS. SNK』などのヒットゲームも多数生まれた。2D格闘の最大手カプコンがアーケード開発のプラットフォームとして選んだことは特に大きく、NAOMIは名実ともに「アーケード最強ハード」の一角として、確固たる地位を築くことに成功したといえる。

そして今回NAOMIを擁するセガから、基本アーキテクチャはそのままに、画像処理機能を大幅に強化した「NAOMI2」が、一方ナムコはSCEIとの共同開発によるPS2互換基板「システム246」を発表！ NAOMI2は『VF-X』、システム246は『リッジレーサーV アーケードバトル』という大物タイトルを掲げて、現行の二大家庭用マシンの互換基板がぶつかり合う結果となった。今後はこの2つのシステム基板が、アーケードゲームの開発環境のスタンダードになっていくことが予想される。

近年登場した『サンバDEアミーゴ』、『恋のパラパラ大作戦』といった、センサー等の不可視デバイスをゲーム性として消化した「体感ゲーム」も期待株。このタイプでは今回コナミの『ザ・警察官 新宿24時』がひときわ目立っていた。体を動かし障害物に隠れることができるアクションガンシューティングで、臨場感と同時にこれまでにない不思議な感覚を呼び起こす。次なるムーヴメントとしてこのジャンルが開花する可能性も十分にある。

また、ジャレコの『スピードハンター』は、インターネット経由で通信プレイが行なえるレースで、ネットワークプレイに対する一つの回答例を指し示した。こうした新しいコンセプトが登場したことも注目に値する。

21世紀を前にさまざまな新機軸が登場した第38回AMショー、これは今後に期待が持てそうだ。

CONTENTS

家庭用ゲーム機の二大巨頭がアミューズメントマシンショーで激突!!

完全上位互換を実現

GD-ROMによるタイムリーなソフト流通に期待がかかる。オペレータは購入前に一定期間の試用も可能だという。

高性能と高汎用性、ローコストといった長所を併せ持つセガの業務用基板「NAOMI」は98年11月の登場以来、国内だけで約5万枚の出荷実績を上げた。主力ラインナップをNAOMIに移したカプコンをはじめ、ナムコ、テクモ、サミー、彩京など、多くのサードパーティーも参入、名実ともに「現在最高水準の業務用汎用基板」というブランドイメージを確立した。

そして今回、各社のNAOMI作品が会場を賑わす傍ら、画像処理能力を大幅に強化し、NAOMIの4倍にあたる秒間1000万ポリゴンの表現能力を誇る後継機「NAOMI2」がセガから発表された。

NAOMI2は、NAOMIの完全上位互換を実現。これまでに登場した約50タイトルはすべて完全駆動する。さらに、今後もNAOMI2とともにNAOMIにも力を入れていく。その具体例としては、NAOMI用GD-ROMドライブのリリースが挙げられる。NAOMI用GD-ROM対応タイトルも、セガからリリースされる予定だ。

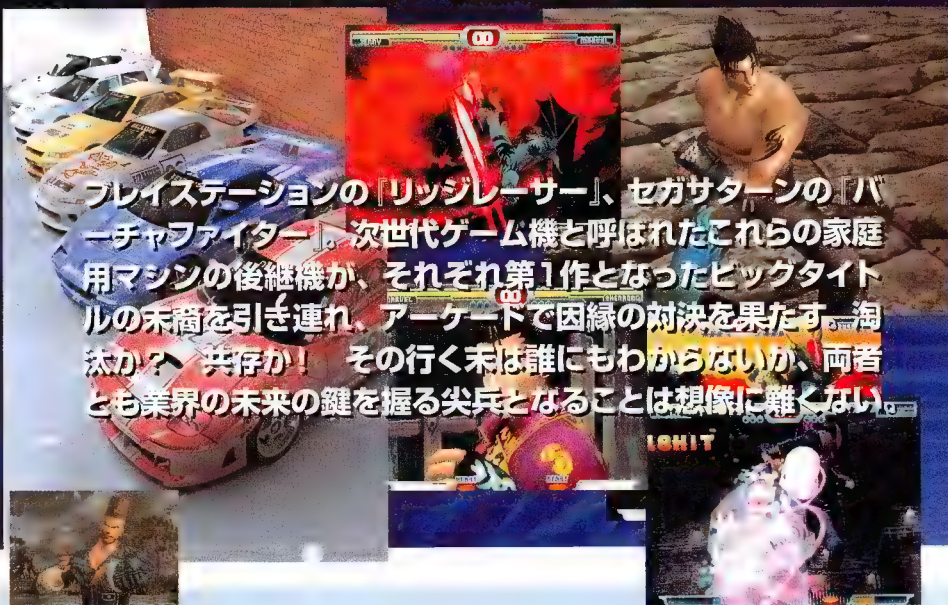
NAOMI2 SPECIFICATION

項目	仕様
CPU	SH4：128bitグラフィックス・エンジン内蔵RISC CPU(動作周波数 200MHz 360MIPS／1.4GFLOPS)
グラフィックエンジン	Power VR2
サウンドエンジン	スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ：32bit RISC CPU内蔵(64チャンネルADPCM)
メインメモリ	32Mbyte
グラフィックメモリ	32Mbyte
モデルデータメモリ	32Mbyte
メディア	ROMボード、GD-ROM
最大同時発色数	約1,677万色
ジオメトリ性能	1,000万ポリゴン／秒
レンダリング性能	2,000Mpixel／秒
画像表示処理機能	Bump Mapping(凹凸生成)・Fog(霧効果)・Alpha-Blending(半透明効果)・Mip Mapping(ポリゴンとの距離に合わせたテクスチャ自動切り換え)・Tri-Linear Filtering(バイ・リニア・フィルタリングの平行処理結果を加重平均してテクスチャとして使用)・Anti Aliasing(輪郭に生ずるギザギザを滑らかに処理するフィルタ機能)・Environment Mapping(周囲の環境が映ったテクスチャをオブジェクトに貼り込む機能)・Specular Effect(オブジェクトに光沢を施す機能。16光源)
ゲームポート	JAMMAビデオ規格(JVS)
拡張機能(オプション)	GD-ROM、ネットワーク
その他	Dual Monitor機能(1ボード2モニター出力可能)・RS232C(シリアル通信ポート)対応

VS.

by SEGA ENTERPRISES NAOMI2

り合う! ビデオゲーム・アルマゲドン勃発か!?

※写真はMODEL3「バーチャファイター3tb」、NAOMI「クレイジータクシー」「電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラムVer.5.66」NAOMI2「クラブカート」です。

プレイステーションの『リッジレーサー』、セガサターンの『バーチャファイター』。次世代ゲーム機と呼ばれたこれらの家庭用マシンの後継機が、それぞれ第1作となったビッグタイトルの末裔を引き連れ、アーケードで因縁の対決を果たす。淘汰か？ 共存か！ その行く末は誰にもわからないが、両者とも業界の未来の鍵を握る尖兵となることは想像に難くない。

業界標準プラットフォームを目指す

ナムコが発表した業務用PS2互換基板「システム246」は、SCEI開発によるPS2ベースのコア基板に、ナムコ開発のインターフェース基板が搭載された構成になっている。

インターフェース基板にはDVD-ROM等の外部記憶装置の接続が可能になっており、当面はソフトの供給を「DVD-ROM(CD-ROM)+ドライブ」という形で行なっていくという。これにはNAOMI-2のGD-ROM供給と同様のメリットが考えられる。また、PS2との完全互換を徹底して目指した作りからは、コスト削減に加え、家庭用と業務用のスムーズな相互関係の構築、という狙いが見え隠れする。

今後PS2基板は、SCEIが開発したコアボードが母体となる。かつて各社が自社開発したカスタマイズ基板が主であったPS互換基板事情を省みてか、ナムコはシステム246でこれを統合し、アーケードの共通プラットフォームとしての整備に努めようとしている。

PS2による開発環境に近づけることを追求したシステム246。ソフトメーカーとしての見地から考えられた特徴が際立つ。

SYSTEM246 SPECIFICATION

項目	仕様
CPU	：128bit "Emotion Engine"
クロック周波数	：204.912MHz
メインメモリ	：32MB（Direct RDRAM）
グラフィックス	："Graphic Synthesizer"
クロック周波数	：147.456MHz
混載キャッシュVRAM	：4MB
サウンド	：SPU2
同時発音数	：48ch＋ソフト音源
サウンドメモリ	：2MB
I/Oプロセッサ	：PlayStation CPU＋
クロック周波数	：36.864MHz
IOPメモリ	：2MB

by NAMCO+SCEI

SYSTEM246 V

アーケードを舞台に最高水準の技術がぶつか

※写真はPlayStation2「鉄拳TT」、SYSTEM246「ブラッディロア3(仮)」「リッジレーサーV アーケードバトル」です。

NAOMI2 LINE UP!

専用ソフトが早くも4作品お目見え。鈴木裕氏率いるAM2研の『VF-X』と希代の人気サッカー最新作『バーチャストライカー3』が目玉!!

VF-X

セガブースのステージ上の大型プロジェクターに浮かび上がったのは「VF-X」、「NAOMI」、「AM2」、「YS」……NAOMI-2の新作である『VF-X』に関するセガからのメッセージは、たったこれだけだった。

このうち「YS」が『バーチャーファイター』シリーズの生みの親である鈴木裕氏のブランドを示していることは明らかになっている。これとタイトル名その他のメッセージを考え合わせれば、自ずと答えは出てくる。

あくまで憶測、と一応お断わりしておくが、これはズバリ、『バーチャファイターX』と考えるのが妥当だろう。これまで3作(2.1、3tb、Remixなども含めるとそれ以上)続いてきた、3D対戦格闘の原点となった名作中の名作が、NAOMI-2で華麗に復活する日は近い!

正式発表は11月以降を予定しているとのこと。発表の日時によっては、次号にでも詳細をお伝えできるかも知れない。

出展映像に込められた意味とは……

第二次対戦格闘ムーブメントを巻き起こした『バーチャファイター2』。最新作は97年の『3tb』で、3年を経た今もなおプレイされ続けている。

ワイルドライダース

コミック風の世界観が見た目に面白い。ワウ エンターテイメント作製作のアクションレースゲーム。

クラブカート

カートレースをリアルに再現したレースゲームだ。これは期待大。

VIRTUA STRIKER3

メガヒットスポーツゲーム

現アミューズメントヴィジョンの三船敏氏プロデュースによる、世界的なヒットを記録したサッカーゲーム最新作。95年に第1作目の『バーチャストライカー』が発売されて以来、サラリーマンなど比較的高年齢層を中心に大ヒット。このシリーズは「多くのゲームセンターを救った」と言われるほどの高インカム機種で、ワールドカップと時期的に重なった『バーチャストライカー2』稼動時以降は、小さなゲームセンターに2台3台と対戦台が設置されるのも当たり前の光景になった。

ショー会場で流されたVTRは非常にリアル。NAOMI-2の実力を十分に見せつけてくれた。特にオペレーターの注目度は相当なもので、ほんの一瞬の映像のみの出展だったにも関わらず、オペレーター部門の人気アンケートで5位にランクインしたほどだ。発売日はまだ未定。

さらなる高みへ

もはや定番となったサッカーゲーム。同シリーズは『2』、『99』を経て、現在は『バーチャストライカーVER.2000』が好評稼働中だ。(写真は「バーチャストライカー2」のものです。)

スポーツジャム

こちらは現行のNAOMI用のソフトになるが、実はこの作品、具体的に提示されたGD-ROM供給ソフトの1つなのである。気になる内容のほうは、ミニゲームをこなしていくタイプのスポーツゲームで、対戦プレイも可能。『WILD RIDERS』と同じくワウエンターテイメントが製作している。

時期は? 価格は? GD-ROMの展開を知る意味でも気になる作品。

共存の道

向かうところはどちらも同じ

NAOMI-2、システム246という2つの業務用システム基板が同時期に発表されたことで、どうしても対決の構図を思い浮かべて比較したくなってしまう。他メーカーはどちらを選ぶか? はたしてどちらが生き残るのか? という話題。この4Pの特集記事の表題も「VS.」という大仰な形を取らせてもらっている。だが、互いにつぶし合うことなく共存できれば、それに越したことはない。

少なくとも『ソウルキャリバー』、『ミスタードリラー』といったDC用ソフトを開発・販売し、『闘魂烈伝4』、『ワールドキックス』、『ニンジャアサルト』などのNAOMI用ソフトも製作したナムコ側に「対決」めいた意志がないことは明らかだ。それは小川氏へのインタビュー(P69)からも読みとれるし、全般的なタイトル数の窮乏が憂慮されているPS2業界から、すでに多くのソフト資産を有するDC&NAOMI陣営への宣戦布告というのは、素人目に見てもちょっと無謀な話

SYSTEM246 LINE UP!

発表されたタイトルは2作にとどまったが「リッジレーサーV　アーケードバトル」は新基板専用タイトルで唯一ショーで稼働していた機種だ。

RIDGE RACER V ARCADE BATTLE

初めてテクスチャーマッピングを使用した業務用ゲームとして知られる、ナムコを代表するレース『リッジレーサー』シリーズ最新作のPS2逆移植版。基本的なゲーム内容はPS2版と同じだが、画面レイアウトや文字書体などに変更が加えられ、ゲームモードも業務用向けに調整。なによりもPS2版と違って、ハンドルとアクセル、ブレーキ、ギアのある大型筐体でプレイできるのは大きな魅力。もちろん通信プレイも可能。

発売は11月中旬を予定している。システム246の実力を世に知らしめる時がもうすぐやって来る！

最強のドライブゲーム、見参!!

BLOODY ROAR3

ハドソンとエイティングが贈る獣人3D格闘ゲーム第3弾。家庭用、業務用合わせて、全世界で90万本以上のセールスを記録した人気シリーズだ。

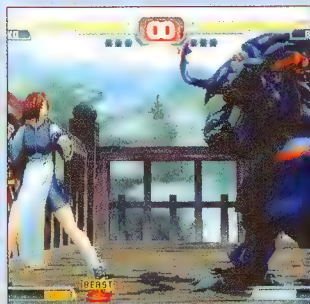
画面写真を見てもらえばわかるとおり、システム246を採用したことでグラフィックが大幅にパワーアップ！　システムはおなじみの「獣化」に、そのさらに上を行く「超獣化」が加わった。超獣化すると隠された能力が発動。爽快感と戦略性も大きく進化したようだ。

会場で流れたビデオで、コンボをひたすら決める映像が印象的だった。

ハイクオリティなビジュアル

本作品の新着映像を公開！　このきめの細かい美麗な映像もシステム246のたまものだ。

獣化を越えた先にある「超獣化」システムとは!?

ユーゴが超必殺技を発動！　派手なエフェクトが発生する。

2P側のスタンが獣化。ここから繰り出される攻撃は？

特に欧米を中心にヒットした3D対戦格闘ゲームだ。

だ。そうでなくても、低迷が叫ばれる昨今のアーケード業界において、大手メーカーがつぶし合うのはそれこそ自殺行為に等しい。

セガにとってもナムコは頼もしいサードパーティーという側面もあり、業界をともに盛り上げていく同志として応援していることが山本氏へのインタビュー（P.68）からもやはりわかる。もちろん互いに競争していくであろう部分はあるが、それも「アーケード業界を盛り上げる」という同じ目標に向かったものだ。互いにライバルではありこそすれ、正面から衝突する「敵」という認識はない。

一切の無駄を省くことで限界までコストを下げ安価で供給、PS2と同一の開発環境実現を目指し「PS2コア」にこだわるシステム246、商品としてのイメージや耐久性を重視したパッケージングを施し、先進技術を投入するための高い拡張性を唱えるNAOMIファミリー。双方が業務用標準プラットフォームとして共存してほしいものだ。

AMショーでの、それぞれの基板のゲームの評価は高かった。今後は？

ゲー事典　SYSTEM246vs.NAOMI2第二弾！　メーカーインタビュー対決は68ページから!!

第38回 アミューズメントマシンショー
最終!!人気アンケート結果発表!!

順位	名称	メーカー 得票数
1	燃えろ！ジャスティス学園	カプコン 297
2	ギガウイング2	カプコン 177
3	ガンスパイク	カプコン 173
4	ザ・警察官 新宿24時	コナミ 167
5	プラネットハリアーズ	アミューズメントヴィジョン 121
6	ポップンミュージック5	コナミ 120
7	ビートマニアIIDX 4thStyle	コナミ 115
8	リッジレーサーV アーケードバトル	ナムコ 110
9	アシュラバスター	フウキ 105
10	パンチマニア北斗の拳2修羅の国編	コナミ 99
11	ニンジャアサルト	ナムコ 91
12	シャカっとタンバリン！	セガ 89
13	ゴルゴ13 ―奇跡の弾道―	ナムコ 87
13	デスクリムゾンOX	セガ 87
15	太鼓の達人	ナムコ 86
16	サンバDEアミーゴ Ver.2000	セガ 80
17	テトリスT.A. グランドマスター2	アリカ 77
18	バーチャストライカー3（VTRのみ）	セガ 66
19	ブラッディ・ロア3（VTRのみ）	ナムコ 65
20	サイヴァリア リビジョン	サクセス 58

どのジャンルにも良作あり!!

今回のAMショーは、音ゲーの出展が非常に多かったのが特徴の一つ。音ゲーのタイトル数は17作品に及び、これはビデオゲーム全体の三分の一近くになる。このうち約半数は老舗であるコナミ作品が占めるが、少なくとも音ゲーが近年で最も勢いのあるジャンルであることは間違いないだろう。音ゲーの本質は「音や曲に合わせて何かをする（動かす）」という単純明快なものだが、この行為は本能的な快感でもある。これは大きな強みだ。ある程度淘汰されるにしても、音ゲーの発展は今後も続くだろう。

一方、対戦格闘は出展数が少なかった。既に発売済みのものや、映像のみの参考出展が多く、プレイ可能で完全な新作と言えるのは『燃えろ！ジャスティス学園（カプコン）』と『アシュラバスター（フウキ）』の2作品のみ。映像のみだったが、3D対戦格闘は『ブラッディ・ロア3（ハドソン／ライジング）』とセガの『VF-X』が出展。今後の正式なアナウンスに期待したい。

ガンシューティングも充実していた。コナミ、セガ、ナムコの大手3社から3機種ずつ出展され、どれも概ね好評を博した。ベスト10圏内には『ザ・警察官 新宿24時（コナミ）』しか入っていないが、ベスト15以内には4作品が入っている。

ベスト10を見渡してみると、多くのジャンルが平均的に分散しているのが面白い。出展ジャンルに偏りはあれど、どのジャンルにも際立つ作品はあったようだ。

開催日程が昨年は4日間、今年は3日間と1日減ったこともあり、入場者数は約1万6千人も減少した。

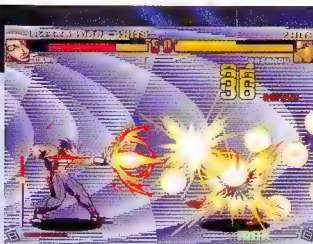
38th AMショー このタイトルに注目!!

リッジレーサーV アーケードバトル

PS2互換基板「システム246」による記念すべき第1作。基本的なゲーム内容は家庭用からの逆移植になるが、大型筐体で遊べることや、今後この基板を使用した相互リンクなどが注目されるところ。

ギガウイング2

スコアに兆の桁まであることでも話題になった、人気シューティングの続編。ゲーム性はそのままに、NAOMI基板による透明感のある美しいグラフィック、空間を感じさせる背景など、演出面が大幅に強化された。

アシュラバスター

今回出展された数少ない2D対戦格闘ゲームの1つ。希少であることも手伝って、一部でカルト的な人気のあった『アシュラブレード』の続編。シングル台だけでなく対戦台も何台か置かれており、人気を集めていた。

ザ・警察官 新宿24時

プレイヤーは警察官になって、凶悪犯と銃撃戦を繰り広げていくガンシューティング。これまでのガンシューと一線を画したのは、プレイヤーの動きがダイレクトにゲームに反映される点だ。プレイヤーが実際に体を動かすことで、障害物の影に隠れたりすることができるのだ。このおかげで非常に臨場感の高いプレイが楽しめる。これぞ真の意味での体感ゲームだ。やや早計ではあるが、この機構を用いた、これから開発されるゲームの可能性にも大いに期待が持てる。

なおランキングには入っていないが『電GO！』でおなじみのタイトーからは、そのシリーズの新境地である『がんばれ運転士!!』が出展された。江ノ電などのローカルな路面電車でゆったり走る方向性はどう出るか？

シミュレーター系では他にワウ エンターテイメントの『セガ ストライクファイター』が登場。久々のドッグファイトものだけに、ゲームセンターに人を呼び込む起爆剤となることを期待したい。

大型筐体の定番、ドライブゲームも今回のショーでは『リッジレーサーV』以外に、セガエンタープライゼスの『ナスカー アーケード』、ジャレコの『スピード ハンター』などが出展。近年は走る場所が地面でなかったり、速く走ることが目的でないなど、従来のドライブから逸脱しようとする動きもあったが、今回は「王道」を重視する傾向に戻ったか？

このうち『スピードハンター』はインターネットに接続し最大16人までの通信プレイが可能。獲得した賞金でチューンナップもでき、その個人データは指紋登録で管理されるなど、意欲的な構想を持つ作品。今回は参考出展ということで、今後の展開に期待したい。

音ゲーは『太鼓の達人』や『シャカっとタンバリン』、ナベやフライパンなどを使って演奏する『NANTA2000』など多彩な作品が多数出展され、視覚的に面白いものも多かった。

ゲー事典 ここで編集部の表計算ソフト担当の「おじゃ」が、21位以下のタイトルをちょっと紹介するぞ。21位-キーボードマニア2nd MIX　22位-がんばれ運転士!!　23位-ビートマニアコアリミックス　24位-VF-X（VTRのみ）　25位-セガ ストライクファイター　26位-クラッキン DJ　27位-三国戦紀2。スペースの都合でここまで！　気になるタイトルはあったかな？

プレイヤーの本能を撃ち抜け！

ガンシュー近未来形

ガンシューティング本来のシンプルな面白さ。そこに美しいグラフィックや、独自の世界観などが加わって、多様に楽しめる作品が目立った。

ガンシューの基本は、的を撃つというシンプルなもの。縁日の射的などがいい例で、年齢を問わずに楽しめるのが特徴だ。また、人間に潜在する狩猟本能をストレートに刺激するジャンルでもある。

今回のショー会場にガンシューが多く見受けられたのは、様々な分野に煮詰まりが感じられる中で、基本的な欲求に訴えかけるところへ立ち返ろうとした結果なのかもしれない。

中でも人気ランクの上位に入った、コナミの「ザ・警察官 新宿24時」は、「撃つ」という動作の他に、「避ける」「覗く」という動きが加わる。プレイヤーの体の動きに連動して変化する視点位置に、興奮度は否が応にも上がること間違いなしだ。

ニンジャアサルト

メーカー／ナムコ
ジャンル／和風ガンシューティング
発売予定日／2000年11月予定
開発状況 90％

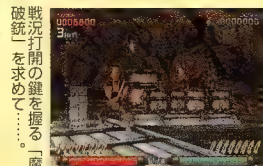
天守閣の襖を開けて忍者が銃を構えるシーンが圧巻、手裏剣を弾丸で相殺するなど、インパクトが群を抜く戦国時代ガンシュー「ニンジャアサルト」。派手な視点の動きはこれまでのガンシューにはあまり見られなかった縦方向にもよく動き、その素早さはまさに忍者ならでは。目の前に展開する戦国時代の日本の風景や城内など、美麗ＣＧの世界で思う存分暴れまくれ!!

戦況打開の鍵を握る「魔破銃」を求めて……。

デスクリムゾンOX

メーカー／エコール
ジャンル／ガンシューティング
発売予定日／2000年10月末
開発状況 100％

好事家や一部のセガマニアの間で話題を博したタイトル。そろそろゲームセンターに登場しているはず。

銃の名はデスクリムゾン。トリガーを引きっぱなしにしてゲージを溜めれば、一定時間マシンガンにすることが可能。回数制限があるが、タイミングを見計らってうまく利用すれば、爽快に敵を蹴散らして進んでいくことができる。

CONFIDENTIAL MISSION

メーカー／セガ・エンタープライゼス
ジャンル／ガンシューティング
発売予定日／2000年11月中旬
開発状況 100％

「原点にかえり、『狙って撃つ』射撃の面白さを追求しました」とはヒットメーカー談。状況を判断し、順番に敵を倒していく快感がある。敵にサイトが表示され、それが完成されるまでに撃つという従来のシステムを踏襲しつつも、本作ならではのスパイらしさの演出や、スピード感にあふれている。随所で起こるイベントの結果が影響するルート分岐や、一発必中を要求されるミニゲームなど、遊ばせてくれる要素もいっぱいだ。

スパイに扮して、テロリストとその組織を壊滅せよ。

ガンバリィーナ

メーカー／ナムコ
ジャンル／コミカルバラエティガンシューティング
発売予定日／今冬予定
開発状況 60％

ミニゲームがてんこもり。オーソドックスな「揺れる的で高得点」は、いかに的の中心に当てられるかが勝負。反応神経が必要な「エレベーター」は、悪人か民間人かを一瞬で見分けなければならない。他にもパニック寸前系や、頭をひねって考える系など、数多くのステージで楽しめる。

ミレショットダー2

メーカー／エイブルコーポレーション
ジャンル／プライズマシン
発売予定日／2000年10月上旬
開発状況 90％

BB弾で敵をバンバン撃ちまくり、まずは点数を稼ごう。規定の得点に達したら、お次はダーツに挑戦。回転するダーツめがけて撃ち込めば、命中した番号の景品をゲットできる。

クイック&ゲット

メーカー／エイコーコーポレーション
ジャンル／プライズマシン
発売予定日／2000年12月中旬
開発状況 80％

緑色のときに的を撃つと、得点が入る。赤いときに撃ってしまうと減点されるので要注意だ。

景品の入ったバケットを狙って、10点を獲得しよう。バケットをデッドライン以内で撃って上昇を阻止しながら、高得点を狙え！

ゴルゴ13 奇跡の弾道

メーカー／ナムコ
ジャンル／スナイプシューティング
発売予定日／2000年10月中旬
開発状況 80％

中には弾数無制限のミッションもあるぞ。正確に素早く敵を撃たないと、時間がヤバい。

1発必中のミッションの数々をクリアしていく、前作ですでにお馴染み、ゴルゴ13の続編。固定タイプの銃は、前作より精度が増している。上部に付いたスコープを覗き込み、正確に的を撃ち抜こう。狙撃ならではの汗ばむような緊張感を味わわせてくれるぞ。

新ジャンル!? カメラゲー登場！

今回、目を引いたニュージャンルはカメラゲー(?)だ。コナミの「テイク・ユア・ベスト・ショット」は、プレイヤーがカメラマンとなり、いかに被写体を写していくかというもの。

ちなみに、今回の取材で我々と行動をともにしたカメラマンのT氏に感想を聞いたところ、「う～ん、プレイしてないからな～」と力強い言葉を残しつつ、ランキングに一票を投じたらしい。

また、ビデオのみの出展だったが、ナムコの「フォトバトール」もカメラが題材。このジャンル、大きな爆発力を秘めているのかも!?

ビデオで出展されたナムコの「フォトバトール」。詳しい情報が待たれる期待作だ。

ゲー事典
乗ったり、取ったりするのが好きな拙者は、「ライドキャッチャーのってとる」にいちど乗ってみたいところ。できれば取ってみたいところ。それと、ビデオゲームではニンジャアサルト。時代劇と近未来が交錯する世界観が独特で、「昔の人は大変だったんだな」などと、脳内で歴史をねつ造したくなる拙者を誰も責めないで。でも攻めてみて。（まこーる）

音ゲー疾風怒濤時代

今回のショーには、これまでとは違ったアプローチで魅せる、ユニークな作品が多数出展されたぞ！この充実したラインナップを見てほしい

太鼓の達人

©(株)ナムコ
メーカー：ナムコ
ジャンル：本格太鼓シミュレーション
発売日：未定
開発状況 50%

本物の太鼓のように、体に響く重低音が気持ちいいぞ。

ナムコが贈る新機軸ストレス解消マシンが、この『太鼓の達人』。和太鼓をモチーフとしたユニークな筐体だ。

ルールは流れてくる曲に合わせて、タイミング良く太鼓を叩くという簡単なもの。用意されている曲は『ドラえもん音頭』を始めとして『ルパン三世のテーマ'78』『ホテルパシフィック』など、一度は耳にしたことのあるようなものばかり。発売は来年を予定しているとのことだ。

シャカっとタンバリン!

©SEGA 2000
メーカー/セガ・エンタープライゼス
ジャンル/音ゲー
発売日/11月下旬予定
開発状況 99%

最新のヒット曲も収録されているがうれしい。

セガから、またもやユニークなゲームが登場した。その名も『シャカっとタンバリン！』。ネーミングの通りタンバリンを使ってプレイするゲームで、画面中央から流れてくるオブジェに合わせて、タイミング良くタンバリンを振ったり叩いたりしてプレイする。曲はモーニング娘。やピンクレディー、ガッチャマンの歌など、ノリのいいJ-POPがたくさん収録されているぞ。

NANTA2000

©ISOLUTION/(株)マイカルクリエイト
メーカー/マイカルクリエイト
ジャンル/ムービングダンスシミュレーション
発売日/10～11月予定
開発状況 100%

NANTA2000をハイボルテージでプレイする図。まさに仏教伝来以来のインパクトと言った所か。

『NANTA2000』は韓国の人気パフォーマンスショーをゲーム化したタイトルだ。

今までのリズムアクションゲームと違うのは、使用する楽器が鍋やフライパンだということ。韓国の伝統的打楽器「サムルノリ」のリズムに合わせて、台所用品をチャカポコ叩く、なんともユニークな操作法が目を引くぞ。今までのリズムゲームとはひと味違ったプレイが楽しめるのだ。

CRACKIN' DJ

©SEGA/Hitmaker Co.,Ltd.,2000
メーカー/ヒットメーカー/セガ・エンタープライゼス
ジャンル/音ゲー
発売日/稼働中
開発状況 100%

ビークールなステージイベントも行なわれていた。

クールなデザインと垢抜けたシステムが好評な『CRACKIN' DJ』も、注目を集めていた。

ターンテーブルとフェーダーを用いて、スクラッチ、カットイン、キューイングといったDJテクニックを駆使しつつ、グルーブメーターを上げていくのがゲームの目的。収録曲もモダンなクラブミュージックから、ゲームマニア垂涎の名曲アレンジなどなど豊富にして多彩だ。

Ez2Dancer

©AMUSEWORLD CORPORATION
メーカー/AMUSEWORLD・インタックジャパン
ジャンル/ムービングダンスシミュレーション
発売日/10～11月予定
開発状況 100%

ジャパニメーションを意識した華麗なグラフィックが特徴のダンスゲームだ。

ショーには残念ながら出展されなかった『Ez2 Dancer』も大公開。4つの非接触型センサーと、3つのフットパネルを使ってプレイするダンスシミュレーションゲームだ。最新のコリアンダンスミュージックにのって、多彩なモードを容赦無く踊り尽くそう!

Ez4DJ

©AMUSEWORLD CORPORATION
メーカー/AMUSEWORLD・インタックジャパン
ジャンル/音ゲー
発売日/未定
開発状況 100%

本格的なDJ気分が味わえるリアルな作りが特徴。

韓国メーカーであるアミューズワールドの新作『Ez4DJ』は、流れてくるオブジェクトに合わせてタイミングよくキーを押して遊ぶタイプの音楽ゲームだ。スクラッチなどが装備していて、筐体も作り込まれている。テンポのいい曲が豊富に収録されているぞ。

サンバDEアミーゴver.2000

©SEGA 2000
メーカー/セガ
ジャンル/リズムアクション
発売日/12月予定
開発状況 90%

国籍不明のダンサーたちが繰り広げるサンバステージも開催。会場は異様な熱気に包まれた。

日本人の潜在的ラテン気質を浮彫りにした『サンバDEアミーゴ』に新バージョンが登場！続編が待たれていただけに、注目度はとても高かった。新たにカップルで楽しむラブラブモードが追加されたほか、新曲も多数追加された。また、新キャラクターも登場するぞ。

アルカディア一押しの要チェックブース!! アルゼ

今回特徴的だったブースのひとつがアルゼだろう。通常、この手のショーでは「製品紹介」が中心になりがちだ。しかし、そうした手法とは別に、アルゼはブース内を店舗に見立てたかの設置がされていたのである。

120コマという巨大スペースを活かし、大胆にメダルゲームを配置した構成は圧巻。また、ズラリと何列にも並んだ大花火などのスロット系、要所に配置されたシグマのマスメダルやビデオゲームなどもよく考えられている。

多くのブースが製品紹介にこだわりすぎて迷路のような見にくい構成になっていたのに対し、アルゼブースでは、まるで実際の店舗のように、美しく機能的に構成されていた。個々の新機種というだけでなく、お店のラインナップというものまでアピールできてしまうのはさすがだと言わざるを得ない。

こうしたスタイルが、今後の出展形式の新しい表現にもなってくるのだろうか……？

ゲー事典 今回気になったのは、ナムコの「太鼓の達人」。今までの音ゲーは若者向けばかりだったが、このゲームは老若男女すべてが楽しめるぞ。また、画面に合わせて叩くモード以外に、いくつものミニゲームをプレイするモードも用意されているので、遊び方も様々。とりあえず、仕事や学校で嫌なことがあったら、ゲーセンで思う存分太鼓を叩きまくろうぜ!! (たな)

ゲーム界の新風となるか!?

襲来! アジアンゲーム

アジアテイストの濃い出展作品にも、様々なアイデアやジャンルのものが見られるようになった。目が離せないジャンルのひとつだ。

COME ON BABY

出展／ユウピス
ジャンル／バラエティ
発売予定日／未定
開発状況 100％

©EXpotato Co.Ltd

写真を見てわかるように、異彩を放つ個性強過ぎな赤ちゃんのキャラクターが目を惹くバラエティゲーム。

幅跳び、ビンタ合戦、遠投など、変テコな12種類のゲームを競いあう。だが、ハイハイからトップスピードになると突然2本足で走り出したり、遠投の道具が扉だったりと、動きも内容も侮れないセンスを感じさせる。

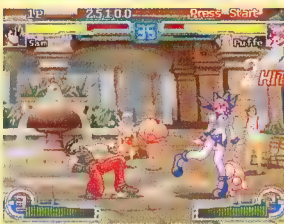
少々難度は高いが、対戦はかなり熱い。残念ながら、日本での発売は未定。

3ボタン仕様なので、操作は単純。奇妙なキャラの動きには注目だ。

BASH

メーカー／オリエンタルソフト
ジャンル／格闘
発売予定日／2001年春
開発状況 50％

©ORIENTAL SOFT

会場ではデモのみの出展だったが、現在わかっている情報は、登場キャラクターは10人が予定されている。レバー＋4ボタンでプレイし、選択式のパワーゲージや、画面両端に設置された壁に敵を叩きつけて大きな連続技を狙うなど、様々な独自のシステムも加えられるようだ。新規参入のメーカーだけに、期待したいタイトルだ。

出展デモでは、キャラの動きもかなり滑らかだった。

X2222（仮）

メーカー／オリエンタルソフト
ジャンル／シューティング
発売予定日／年内
開発状況 90％

©ORIENTAL SOFT

パワー・スピードなど、性能の異なる3種類の機体から自機を選び、続けて取ることで3段階のパワーアップが可能な2種類のショットアイテムと、ボムを駆使して進む縦画面シューティングである。金属の質感がリアルなキャラクターと、3Dレンダリングされたステージボスが印象的で、同メーカーの『G.STREAM』とはかなり雰囲気の違う作りになっている。

年内発売の予定とのこと。

色も鮮やかなボスキャラ。背景のグラフィックも綺麗。

G.STREAM G2020（仮）

メーカー／オリエンタルソフト
ジャンル／シューティング
発売予定日／年内
開発状況 50％

©ORIENTAL SOFT

パワーアップ＋ボムというオーソドックスなスタイルのシューティング。

展示されていた基板では、まだパワーアップアイテムも見られなかったのだが、プレイヤーの操る機体は、自機にかすらせた敵弾エネルギーを画面下のゲージに蓄積し、ボム（自動追尾ミサイル）の弾数をアップさせることができ、このミサイルのヒット数によって、得点の倍率が上がるというシステムが加えられるようだ。

ボムの使い方がハイスコアのカギ。ボムは緊急回避にも使用可能だ。

奇妙なタイトル続々

なんといっても、会場内でとても気になったのが、占いマシーンながら注目を集めていた『開ウン！ ケダモノ占い』（写真①）。筐体の前面にくっついたお尻めがけてカンチョウを喰らわし、運勢を占うものすごい占い機だ。

基板作品では、タイトルどおり、セブンブリッジを題材としたトランプゲーム『SEVEN BRIDGE』。そして、分割されたブロックを入れ替えて、時間内にもとの絵に戻すパズルゲーム『MagicBOX』（写真②）が出展されていた。この2タイトルは、日本でも年内に発売予定。

この他にも例年に比べて、メダルゲームなど、アジアから多くのタイトルが出展されていた。これからは輸入タイトルからも目が離せない。

（写真②）シンプルなパズル。面が進むとブロックが細かくなっていく。

（写真①）恋愛運、金運などの運勢が占える。キャラセレもあり。

アジアのレースゲームはスゴイぞ!!

レースものも斬新な作品が展示されていた。

まずは、写真のような戦車に乗り込み、本物さながらに手綱を操ってプレイする『ベンハー2000』。画面に合わせて足下が激しく揺れたり、ライバルに攻撃できたりと、プレイ感覚はかなりハード。安全基準をクリアできれば、日本でも販売されるかも。

もうひとつが、ネットゲームが盛んな韓国ならではの通信レース『スピードハンター』。世界中のプレイヤーと競い、その獲得賞金でマシンをパワーアップさせていき、個人データの保存も可能になるようだ。

ただ、現在開発度30％なので完成はまだまだ先。日本での販売も残念ながら未定のようだ。

デザインもシステムもすべてが開発段階。通信速度などが気になる。

手綱を振りまくって加速。見た目よりかなり疲れる。

ビデオゲーム以外の傾向と対策!?

ではメダルから。一番人気はなんといっても、アルゼブースに展示されていたシグマのメダル飛ばし＆プッシャーの『パプアン』。音楽・世界観・火山噴火のようなメダルアクションと凝った演出が秀逸だった。

ゲーセンでの人気を反映して、パチンコものも相変わらず新作ラッシュだった。

『パックンパーティー』などナムコが新製品を多数発表していたのにも注目。

景品ではスクラッチ『モーニング娘。』が人気。最近のゲーセン事情を反映して、お子さま向けマシンの新作が多かった。

これ以外のプライズマシン情報は、216ページに載ってます。

アルゼの『パプアン』。男児タルモノ、穴ニイレルノハ永遠ニオモシロイノダ。

ショーの風物詩になりつつある？部品販売コーナー。ドカ買いした編集部員がいたらしい……。

注目タイトルNOW：ジャレコ出展の「スピードハンター」も気になったのであるが、カプコンが出展していた、実物スケールの『が○っちょ魚釣りゲーム』みたいの（『釣れるんです！』P216参照）にハート鷲掴み。でも、プレイする時間なかったのさ。（ひで）

38th AMショー 会場イベント集

Sammy

ゲームの勢いそのままに大盛況だったギルティギアゼクス大会。115ページにも情報が載っているぞ。

SEGA

サンバにDJ、そしてショー最終日の名物・スタッフのライブと音づくしだったセガブース。

ARUZE CORP.

見よ、このギャラリー!!「KOF2000」大会が行なわれたアルゼブース。メダル、スロットと合わせて独特の雰囲気だったぞ。

TECMO

『DOA2』の熱戦が展開されたテクモブース。勝敗は59ページに掲載。

TAITO

江ノ電の色に染まった『がんばれ運転士!!』のステージイベント。

38th AMショー コンパニオンコレクション プラスアルファ

コンパニオンといえば携帯電話!! アトラスにいました

シャカっとシャカっと揺れてました……

カプコン代表!「カプコンvsSNK」出場してます?

人気ナンバーワンはナムコの浴衣娘さん

リッジレーサーのポーズだそうです

ナムコ浴衣娘の相方さん

テクモのお姉さんです

ファミリーゾーン代表は泉陽興業のこの人!!

大人の雰囲気でしたねぇ～アルゼブースのお姉さま

バンプレスト代表!!

「THE CHARMING MACHINES OF THE PAST & THE FUTURE」
～歴史があるから、未来がある～

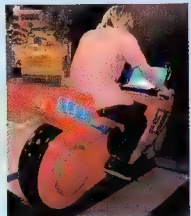
新型機種に檄を飛ばすかのように、オールドゲーム達は威風堂々と自らを誇示していた……

73年に登場した初の国産ビデオゲーム『エレポン』（タイトー）。いまやってみると難易度高し!!

空前絶後の大ヒットマシン『スペースインベーダー』（78年タイトー）。アップライト筐体が最初に登場した。

ブロック崩し＆インベーダーブームで70年代終盤に広く普及したテーブル型筐体。

シューティングの2大ヒット機『ギャラクシアン』『ゼビウス』（79＆82年ナムコ）。

全世界で大ヒットといえばコレ、『パックマン』（80年ナムコ）。ちなみにこの地球上でナンバー1のスコアは去年誕生した。

大型体感ビデオゲームの歴史をスタートさせた『ハングオン』（85年セガ）。

トラックボールを初採用した『テーカンワールドカップ』（85年テーカン）。当時の大人気対戦スポーツゲームだ。

ストーリー性・スピード感・グラフィック・筐体のムービングと全てにおいて驚きだった『スペースハリヤー』（85年セガ）。

巨大な対戦格闘ブームを生み出した『ストリートファイターII』（91年カプコン）。これなくしてビデオゲームは発展せず……。

釈由美子、仮面ライダークウガ、セーラームーンなどなどキャライベント満載だったバンプレストブース。

彩京スタッフ軍団と『テトリスT.A.』の対戦ができたぞ。スタッフ軍団負けてくれないし……。

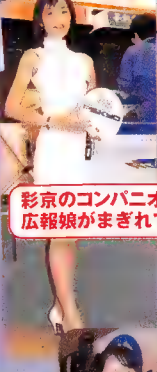
namco

リッジレーサーのキャンペーンガールオーディションを開催。結果は81ページに。ちなみに下の写真は出場者のお姉さんたち。

レコスタガールズ代表のおふたり

バンプレで発見のえくぼコンパニオン

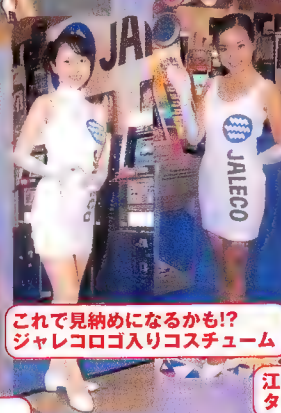
サンバ姉さんは双子？どこかに妹がいます。

シャカッとパート2

彩京のコンパニオンです。広報娘がまぎれているはずはない。

リッジオーディション出場者の皆様。後ろから押されてこんなアングルになってしまいました。

タイトー代表ウッドペッカー!!

がんばれコンパニ運転士!!

いや、ほら、お約束で……

これで見納めになるかも!?ジャレコロゴ入りコスチューム

江ノ島だけど色白!!タイトー運転士ガール

それはそれは美しいナムコのコンパニオンさま

新フィーチャー

倍率アイテムを画面内に一定数以上出現させることで、「アイテムボルカノン現象」が発生する。これが起きるとさらに大量の倍率アイテムが嵐のように降りまくのだ。点数アップのカギを握るに違いない。

画面を埋め尽くすアイテムの嵐!

「垓(がい)」はここからだ!

STORY

ユーレジア大陸の中央、紅海と黒海に挟まれるようにして存在するセルベニア共和国。平和なこの国にクーデターが勃発する。連邦駐屯部隊も荷担したと思われるその軍隊は暫定政府を樹立、連邦からの完全独立を宣言した。独立を認めない連邦と支援する連合国家、2大国の思惑が交差するバランシングポイントだけに迂闊な軍事介入はできない。連邦政府は特殊傭兵部隊に事態の収拾を依頼。5人の精鋭が、謎を孕む空域へと飛び立った

透明感溢れる超インフレシューティング、再びはばたく!

GIGAWING 2®

NAOMI版『ギガウイング2』
ジャンル: シューティング
操作: 8方向レバー+2ボタン
稼働予定日: 未定

ギガウイング2

兆点をはるかに越え、丸がプラス8つ。耳慣れない「垓」の桁と硬質なグラフィックをひっさげ、お馴染みのカプコンとタクミの強力タッグがまたまたやってくれました。あのインフレシューティングがついに舞い戻ってくるぞ!

"ケタ違い"シューティング、再臨

あのインフレシューティング『ギガウイング』が、「京」を一気に飛び越えて「垓」の桁をひっさげ、再びその姿を現した。NAOMI基板にプラットフォームを移して卓越した表現力を得た本作は、先日のAMショーで初お披露目となり、高い注目を集めていたぞ。

もちろんパワーアップしたのはビジュアル面ばかりではない。リフレクトレーザー、アイテムボルカノン現象、タッグモードといった新要素が加わり、その爽快感はまたしても全国のシューターを興奮させること間違いナシだ。

この冬は、『ギガウイング2』がキミを熱くするッ!

既存システム
リフレクトフォースとは?

ボタンを押しっぱなしにすると自機の周りにバリアを張る(この間は無敵)。このバリアに触れた敵弾は反射し、攻撃力を持った自弾となる。また、この弾が障害物に当たると倍率アイテムに変化。バリアは回数制限なく多用可能。

敵弾をそっくりそのまま自弾として返すリフレクトフォース。強力無比!

起動後にバリアで敵弾を受けると、それをエネルギーとして蓄積。バリアの効果が切れると同時に、蓄積したエネルギーを全方位の敵にロックオンしてレーザー照射する、超攻撃的システム。もちろん倍率アイテム付きだ

新フィーチャー

※画面写真および記事内容はすべて開発中のものです。

キャラクターデザインは
CHARACTER DESIGN 'Kei Tome'

冬目 景先生だ！

人気漫画家"冬目 景"先生が前作に引き続きキャラクターデザインを担当！　物語とキャラクターの絶妙な兼ね合いを、今から期待して待とう。

益荒男の咆哮が、大空に木霊する！

見るからに豪快！　見るからに苦みばしったラルゴ曹長だが、連れているクリーチャーのファニーさは一体!?　コイツがラルゴ曹長の運命を握るのか!?　今回のギガウイング2は謎だらけだ！

ラルゴ=カイセル 曹長

カート=アイシンカグラ 伍長

鋭利な知性が敵を射抜く！

クレバーなフェイスと白衣。その筋の方々には、人気沸騰確実と思われるカート伍長。そのクールな手腕がどう戦闘に活かされるのか、それはゲームをやってからのお楽しみと言えよう。

禁断のロストテクノロジーが、虚空に戦乱を呼ぶ！

他キャラとは一線を画すデザインが目を引くチェリィ特別准尉。頭から出ているプラグや胸のメーターなど突っ込み所満載だが、物語の核心に一番近そげな雰囲気を匂わしてるのではないでしょうか。

チェリィ=AD0002p 特別准尉

姉妹傭兵見参！ シスターコンビネーションで敵を撃て！

シューティングにはもはや欠かせない給食係だが……って何じゃい給食係って!?　とのセルフツッコミも何処吹く風、ギガワールドに新風を吹き込みそうなセネカ姉妹の活躍にご期待下さい。

ロミ=セネカ 軍曹

リミ=セネカ 給食係

桁の話

単位	桁数
万(まん)	5桁
億(おく)	9桁
兆(ちょう)	13桁
京(けい)	17桁
垓(がい)	21桁

兆を越える桁は、普段はほとんど耳慣れないだろう。その途方もない桁をここに並べてみた。これを見れば垓の大きさを実感できるかな？

100,000,000,000,000,000,000
これが1垓だ！

NEW!
TAG MODE タッグモード

このゲームでは2人協力プレイで点数を共有できる。つまり、1つのスコアカウンターを2人でひたすら回していくことになる。2人で協力し倍率アイテムを根こそぎゲットすれば、噂の「垓」の桁も夢ではない!?
新フィーチャー

スコアトライアル開催予定

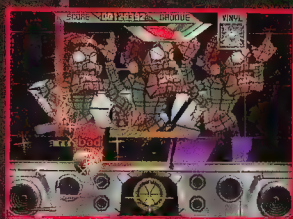
カプコンとタクミのパートナーシッププロジェクトとくれば、恒例となりつつあるスコアトライアル。もちろんギガウイング2でも開催を予定している。発売日は未定だし、その集計の方法などもまったく決まってはいないのだが、発売されたら激戦が繰り広げられるのは必至！　その詳細はまたいつの日かお伝えするとしよう。

グルーヴをつくるのは君だ！

CRACKIN' DJ™

Text 見習DJ Jurio
Special Thanks DJ TAKE

ついに発売となった本格派DJシミュレーションゲーム『CRACKIN' DJ』。まず今回はゲームの基本となるところを押さえていこう。

本格派DJシミュレーションゲーム『クラッキンDJ』。すでに巷のゲーセンには出回っているようだが、みんなプレイしてみたかな？　一見シンプルな操作系に思えるが、実はかなり難しく、一連の操作を把握する前に1面でゲームオーバーなんて光景をよく目にする。まずは基本から押さえていこう。

デジタルな面とアナログな面を併せ持った独特の操作系をマスターしよう。

DJ・TAKE登場!!

○月某日、セガ本社で敢行された『クラッキンDJ』取材中のとあるできごと。

Jurio（以下J）「俺はJurio。まあ、DJとしては見習だが、ゲームの腕にはちょいと自信があるぜ。このゲームって一見簡単そうで、やってみると案外ムズいなあ」

TAKE（以下T）「ヘイ!! そんなことないぜ。まあ、これから俺のテクニックを伝授するから、しっかり聞いとけよ。ちゃんと覚えれば難しいことなんかない。俺の名はDJ・TAKE。よろしくな」

J「は……、はあ」

突如登場した謎のDJ・TAKE。今ここに2人のDJサクセスストーリーが始まろうとしている。

PROFILE

「DJってのは『俺がグルーヴをつくってるんだから、みんなそれで踊れ』っていう人種なんだよ」などの名言を吐くが、実は結構シャイなひと。DJのプレイスタイルや、『CRACKIN' DJ』に関することはこの人に聞け！

DJ-TAKE

運命的なふたりの出会い……
ここに新たなDJ伝説が始まる!!

DJ-Jurio

PROFILE

音ゲーと名のつくゲームなら、ほとんどすべてをコンプリートしてしまっているゲームバカ。自分のことを"音ゲーの達人"と勘違いしている。写真からもわかるが、かなり自分の世界にどっぷりつかっているようだ。

AMショーリポート

先月末に東京ビッグサイトにて行なわれたAMショーでも、来場者の注目を大いに集めた『CRACKIN' DJ』。セガブースのCRACKIN' DJコーナーには、音ゲーマニアからHIP HOPファンまで多くの人が詰め掛けて大盛況だった。

イベントステージでは、今回誌面にも登場していただいたDJ・TAKE氏やダンスチームを中心に、派手なアクションやダンサブルかつクールなプレイで来場者を沸かせていた。特にDJ・TAKE氏のプレイは「さすが！」の一言。その空間だけがまるで本物の"クラブ"になっているような雰囲気だったぞ。

DJ・TAKE登場!! クールなプレイを披露してくれた。

DJ・TAKEのグルーヴに合わせてダンサーもキメる!!

DJ・TAKEの正体は：今回誌面に登場していただいたDJ・TAKE氏。しかし本職がDJ……ってことはなく、実際には（株）ヒットメーカーの『CRACKIN' DJ』開発スタッフの方なのだ。しかも話によると、ゲーム制作の仕事に携わる前は都内のクラブで働いていたらしい。どおりでうまいわけだ……。

スクラッチをマスターしろ!

STEP 1 スクラッチテクニック

Scratch Technic

前号でも触れたが、基本となる操作系についてもう1度おさらいしつつ、応用テクニックなどを説明していこう

やっぱり基本はスクラッチ

ゲームをクリアするうえでまず最初に覚えなければならないのは、やはり「スクラッチ」だろう(失敗するとゲージの減りが激しい「キューイン&カットイン」も重要だったりするが……)。

スクラッチとはターンテーブルをこすることで、グルーヴを作るうえでもっとも重要と言える行為だ。画面の左右から緑色の矢印型のオブジェが流れてきたら、タイミングをうまく合わせて、対応したターンテーブルをスクラッチしよう。また、実際には連続してスクラッチしていくことでリズムを作るのが基本となる。画面の指示が出たら、矢印の数を瞬時に数えて、その数だけきちんと回すように。

最初のうちは思い通りにスクラッチできないかもしれないが、数をこなすうちに手とターンテーブルが一体化したような感覚を得られるはず。しっくりと手が動かせるようになるまで練習しよう。

左右の方向を見間違えないように、しっかりスクラッチしよう。

連続スクラッチがきた場合でも、正確に回してパーフェクトを狙え!

手の置き方ってどうするの?

ターンテーブルの上に手を置くときの基本フォームは、左の写真のように「ターンテーブルの左側に手を置く」というもの。このようにすると、左右の手を置いた場所の幅がちょうど肩幅と同じくらいになって、スムーズにスクラッチすることができるのだ。

また、スクラッチするときもレコードを弾くように(レコードから手を離すように)回すよりも、レコードから手を離さずにスクラッチの終わり部分を止めたほうがいい。筆者も最初はレコードを弾くように回していたのだが、きちんと止めるように(エッジを立てて)回したほうが「キュッ、キュッ」といい音が出るぞ。いい音が出ているかどうか確認したいときは、画面下に表示されるレベルメーターを見れば一目瞭然。メーターが大きく振り切れていれば、いい音が出ている証拠だ。

右側の場合はこんな感じで。手の角度や、しぐさなんかも結構重要。

左はこう。空いている手をフェーダーに添えておくのを忘れるな!

スクラッチする方向も重要!

スクラッチする際は、オブジェに合わせてどちら方向に回しても一応OKなのだが、実のところはちゃんと方向が決まっている。前述の基本通り、ターンテーブルの左側に手を置くとすると、下図のように右向きの矢印に対してはターンテーブルを手前に引くように(時計回りに)、左向きの矢印に対しては奥に押すように(反時計回りに)スクラッチするのが正解だ。

TAKE & JURIO HEARTFUL DJ STORY PART 1 こすりを覚えろ!

ドギャーン

そろ〜り

ここは俺さまに任せとけ!

J「こいつがスクラッチかぁ。DJかぁ。なかなか本物チックな造りしてんなぁ。今なら誰も見てないし、恥ずかしいから今のうちにこっそりプレイしてみよっと」

T「ヘイ、ボーイ!! ちょっと待ってぇい。そんなへっぴり腰でプレイしてんじゃねぇよ。俺が手本を見せてやるから」

J「ひぇ〜(ベタなリアクション)」

T「いいか、これがターンテーブルだ。なんと言っても業界初の可動式だってことをよく覚えておけよ」

J「ふたつのターンテーブルを同時に操るのって、見た目はカッコイイんだけど、なんだか難しそうだなあ」

T「そんなことないさ。基本を押さえておけば難しいことなんかないぜ。ターンテーブルをこするときは、シャープに、そしてコンパクトにってところに注意してくれよな」

J「ふむふむ」

T「それと空いているほうの手は必ずフェーダーに触れている状態にしておけよ。DJってのはフェーダーを使って音を自在に操る職業だからな」

J「なるほどね」

T「それはそうとジュリオ、以前にもっとマシなリアクションできねえのか? オイ。ソウルが全然感じられねえぜ」

J「ほっといてくれ!」

ゲー事典 **基本フォーム**：上では「ターンテーブルの左側に手を置くのが基本」と紹介したが、フォームに関しては"人それぞれ"なところがあると思う。フォームが定まらない人は、まず上の方法を試してみて、肌に合わなかったら別の方法を模索するといい。実際のDJには、両方のターンテーブルを右手のみで操ったり、ターンテーブルの下側をこする人もいるらしい。

Fader Technic

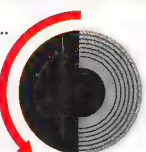
前述のターンテーブルに続く、第2の操作系……「フェーダー」。両方使いこなしてこそ、真のDJだ。

フェーダーを使いこなせ！

フェーダーは「キューイング&カットイン」などの基本テクニックや、グルーヴを作るために重要な音の出力を制御したりするのに使用する。ターンテーブルに置いているのと逆の手を常にフェーダーにかけておくのが基本というのは、前のページでも説明した通り。また、フェーダーは中央と左・右の3カ所に入力可能で、スクラッチを行なう際は中央に入れておく必要がある。慣れないうちは「フェーダーは常に中央に」と覚えておけば問題ないだろう。

このターンテーブルマークが見えたら、キューイング&カットインのサインだ。

キューイング&カットインをマスターしよう

①思いっきり回せ！
②回したらカットインだ！

①黒い部分だけ回して……
②回転速度を合わせてカットインすれば得点UP！

キューイングとはレコード盤を回して"曲の頭出し"をすることで、カットインとは曲と曲をつなぐ行為。以上2つで1つの動作となるってことは前号でも説明した通りだ。画面中央から矢印が流れてきたら「カットイン」の合図。矢印の向いている方向にタイミングを合わせてフェーダーを入力しよう。そして、カットインの合図である矢印といっしょに、ターンテーブルマークも流れてきたら、「キューイング&カットイン」の合図だ。

やり方の手順は図1の通り。まずキューイングの合図であるターンテーブルマークが流れて来たらターンテーブルを逆時計回りに思い切り回そう。すると矢印上のメーターが上昇する。矢印の色がすべて塗りつぶされれば、ターンテーブルマークが消滅してキューイング終了だ。あとはカットイン指示の矢印のタイミングに合わせてフェーダーを指定の方向に入れればOK。

これが一連の動作となるが、キューイング&カットインをミスするとゲージが大幅に減ってしまう。確実に決めていこう。

覚えておくと得すること

基本は理解してもらえたと思うが、その他に知っておくと得することをいくつか……。まず、キューイングを行なう際はターンテーブルを思いっきり回そう。回しすぎることでミスになることはないからだ。また、早い段階から入力を受け付けているので、画面上にキューイングの指示マークが見えたらすぐに回してしまうのがいいだろう。

次にスクラッチからキューイングの複合が来た場合について。難しい曲になると頻繁に現れるのだが、これに関しては連続スクラッチの最後の部分とキューイングを組み合わせ、1つの動作として処理してしまうのがいい。つまり、キューイングの指示はスクラッチでも処理できてしまうので、高難度の曲でも、スクラッチの方向とキューイングの方向が同じになっているので、問題はないはずだ。

応用テクで得点UPを狙え！

キューイング&カットイン成功時の得点をアップさせる方法があるので紹介しよう。キューイング操作時のレコード盤の回転速度とターンテーブルの回転速度ではレコード盤のほうが早く回っているのは明らか。しかし、その後に行なうカットインは、本来レコード盤とターンテーブルの回転速度がいっしょ（要はターンテーブルによってレコードが回っている状態）でなければならないはず。

もうおわかりだろう。キューイング後に、レコード盤とターンテーブルの回転速度を合わせてからカットインすれば得点がアップするのだ。具体的には、レコード盤を回したら一旦手で回転を止め、その後にカットインすればOK。そのためにも、回転数を合わせる時間を作れるよう、キューイングは早めを心掛けたい。

J「今度はどうするんだ？ って、少しは俺にもやらせろっつうの」

T「まあ待て。次はフェーダーについて説明してやるからよく聞いてな」

J「お、おうよ」

T「フェーダーってのは、音の出力をコントロールする重要なものなんだ」

J「それで？ 具体的にプレイするうえでのコツとかないの？」

T「まあ、覚えておいてほしいのは、フェーダーってのは左右と真ん中の3カ所に入力可能ってこと。左に入っていれば、左のレコードの音が、右に入っていれば右のレコードの音が、真ん中に入っていれば、両方のレコードの音かなるってワケだ」

J「へぇ、そうなのか。じゃあこのカットインってのはバックに流れる音を切り替える作業なわけだね」

T「そういうことだ。まあスクラッチに比べると少々地味な作業だが、どっちが欠けてもいいグルーヴを作り出すことはできないからな。しっかり頭に叩きこんでくれよ！」

（やりこむこと数時間）

J「どうだい、だいぶうまくなっただろ？」

T「や、やるじゃねえか」

キューイングの秘密：画面上のキューイング指示のマークをよく見ると分かると思うが、レコード盤の形をしたマークの部分に色がついている。実は本来、その部分に当たるぶんだけ逆回転させればよく、必ずしも1回転させなければならないというわけではないのだ。みんな知ってたかな？

STEP 3 アナザーテクニック

更なるステップアップを目指せ！

Another Technic

ここまでは基本となる操作を中心に説明してきたが、ここでは更にステップアップするためのテクニックを紹介しよう。

同方向へのスクラッチ

難度の高い曲をプレイすればわかると思うが、同方向に連続でスクラッチする場面が出てくると思う。普通にクリアするだけなら、同方向に回さずとも往復させれば問題はないのだが、この同方向へのスクラッチは、中級者から上級者にステップアップするには必ずマスターしなければならないテクニックだ。

実際やってみると、同方向へ連続で強引に回そうとしても、うまく入力できないことがわかるだろう。そこで1回目のスクラッチと2回目のスクラッチの間で「ミュートする」というテクニックが必要になってくる。

ミュートとはスクラッチとスクラッチの間に、フェーダーをつかって余計な音を消すことを指す。これで同方向に連続でスクラッチすることができるようになるのだ。

たとえば左上の写真にあるスクラッチの場合は、まず1回目のスクラッチを行ない、2回目のスクラッチをする前に、スクラッチするターンテーブルと逆の方向へフェーダーを入力して音をミュート。その後、すばやくフェーダーを中央に戻し、2回目のスクラッチを行なえばOK。これでスムーズにいくはずだ。

少々難しいかもしれないが、ミュートができないと中級者止まりだぞ。

難度の高い曲ほど、こういった連続スクラッチの複合が多数出現する。

ミュートは多用すべし

ミュートを多用すれば、手軽に点数をアップさせることができる。左の写真のように連続スクラッチの複合がきた場合も、2つのスクラッチの間にミュートしてみよう。ミュートしたうえでパーフェクトを取れば、普通にパーフェクトを取ったときよりも得点が大幅にアップするぞ。こまめなミュートを心掛けよう。

連続スクラッチの複合が来たら……

通常はパーフェクトでもこの点数だが……

途中でミュートすれば点数がアップする。

PART 3 TAKE＆JURIO HEARTFUL DJ STORY さらばDJ・TAKE

T「なんか俺が殉職するみたいなタイトルだな」

J「まあ、いいってことよ」

T「オ、オホン。そんなわけで応用編のほうもしっかり理解してくれたか？」

J「ばっちりだって」

T「応用編のテクニックをマスタすれば、実際のDJが行なうプレイを忠実に再現できる。それがこのゲームの魅力だ。ユーも目立てること間違いなしだぜ！」

J「なんか深夜番組の通販みたいな締め方だね」

T「ってことで精進しろよ～。バーイ！」

CRACKIN' DJ サウンドトラック発売!!

早くもCRACKIN' DJのオリジナルサウンドトラックがリリースされた。ゲーム中に使われているミュージックのオリジナルバージョンとゲーム中のスクラッチ音などを同時に収録したバージョンの計2バージョンが収録されていて、1枚で2度美味しいサントラに仕上がっているぞ。CRACKIN' DJ好きの音ゲーファンから、生粋のHIP HOPファンまで楽しめる1枚だ。

CRACKIN' DJ オリジナルサウンドトラック
価格 ¥2,625（税込み）
発売元 マーベラスエンターテイメント
販売元 バップ

CRACKIN' DJ オリジナルサウンドトラック収録曲リスト

1 advertise	15 hot it up	28 nightmare
2 code number 003	16 in chaos	29 cool hand
3 chocolate	17 rumble storm	30 hipstar
4 hangover	18 take it so hard	31 snob
5 glamorous fingers	19 result	32 black temptation
6 nightmare	20 total result	33 road to the desert
7 cool hand	21 continue?	34 double moon
8 hipstar	22 name entry	35 during the night
9 snob	↓contain scratching↓	36 thrill of ecstasy
10 black temptation	23 lesson tune	37 hot it up
11 road to the desert	24 code number 003	38 in chaos
12 double moon	25 chocolate	39 rumble storm
13 during the night	26 hangover	40 take it so hard
14 thrill of ecstasy	27 glamorous fingers	

ゲー事典 CHECK IT OUT !!：「CRACKIN' DJ」オフィシャルホームページでは、ゲームの詳しい説明や楽曲の紹介をやっているぞ。さらに、インターネットランキングも実施しているので、腕に覚えのある人はこまめにチェックしてみてはどうかな？ アドレスはこちら→ http://www.hitmaker.co.jp/game/DJ/home.html

Hiro師匠

本格的DJゲーム『CRAC[illegible]の作曲&サウンド監修を担当されたHiro師匠[illegible]ゲームのサウンド関係と10月21日に発[illegible]『CRACKIN' DJ Original Soundtrack』の製作秘話をここに公開！

“HIP HOP”は大嫌いでした……

――『クラッキンDJ』で本格的なアーケードゲームへの復活を果たされたわけですが、ゲーム製作&レコーディング作業を振り返っていかがですか？

Hiro：始めにこのプロジェクトがスタートしたときは、まだ編入されてなくて……っていうか、逃げてたんです(笑)。だって、どう考えてもサウンドが大変じゃないですか？ しかも、やる前はヒップホップが大嫌いでしたから「もう、絶対やらん！」と思ってずっと避けてたんですけど……、いつの間にか組み込まれて、主要メンバーになってしまいました。で、嫌いだったヒップホップのCDを“仕事”と割り切って仕方なしに一日中聴いてると……「うん？ いいかも。ヒップホップ楽しいじゃん♪」ってなりまして(笑)。最初はラップと単調なリズムで、何を言ってるか解らないし、あんまり聴いても「面白くないな……」と思ってたんですが、ラップ自体をリズムとして聴いてみると……“ラップの良さ”が段々と分かってきて、「あ、これは楽しいジャンルかも」……と、なったんでしょうね、たぶん(笑)。以前に「Sega Touring Car Championship」でテクノをやったときも、最初はテクノが大嫌いだったんですが(笑)、“やったら好きになった”ってのがあったんで……まあ、食わず嫌いだったんでしょうね。最初は大変でしたけど、ヒップホップにハマってからは本当に楽しい仕事でしたね。

Hiro師匠の個人的なオススメの一曲「chocolate」は初心者も安心。

――そんな『クラッキンDJ』ですが、このゲームのためにどのぐらい曲をお書きになったんですか？

Hiro：基本的に『クラッキンDJ』のためだけに曲作りをしていたわけじゃないんです。並行して次のプロジェクトであるとか、先日発売されました『レンタヒーロー No.1』とかをやりながら、「ん～、これはこっちかな？ あっちかな？」とかやっていましたんで……(笑)。たぶん『クラッキンDJ』専用の曲は、30曲ぐらいだったと思います。まあ、「どの曲をどこに使う」とか、始めから決まっていたわけじゃないんですけどね。実際には、18曲ある中の7曲ぐらいが僕で、あとは『バーチャロン』の曲を書いてる小林とか、『ル・マン24』の曲を作ったタイヘイとか……あともう一人、去年入った新人で福山という者の4人で曲を出し合った形になっています。

――そのトータルコーディネートをHiroさんが？

Hiro：4人が作ってるのが“原曲”にあたる部分なんですよ。それを僕と福山の2人でカットして、構成し直して、さらにラップをつけて……といった感じのリミックス作業をしていったんです。

――中には1つの曲でも、何バージョンもあったりとか、ボツになった曲もあると思うのですが……？

Hiro：そうですね。まずいっぱい作って、そこから選び、そのあとスクラッチを置いていくんですけど、それがまた何パターンもあって……。多いヤツだと10パターンぐらいは作ったんじゃないかな？

――スクラッチのタイミングなど、ゲーム内容もサウンドのほうで担当されていたんですか？

Hiro：そうです。基本的にはスクラッチなどもリズムのひとつですから。なので、この曲に合うリズムやフレーズはこんな風に……と。あとのゲーム的な部分は、プロデューサーをやっている菅野のほうと話し合いをしながら進めていきました。

――アーケードゲームの定番ジャンルといった感のある“音ゲー”ですが、サウンドクリエイターの立場から見て、“音ゲー”をどのようにお考えですか？

Hiro：『クラッキンDJ』は、感覚的には“楽器”に近いゲームだと思うんです。自分の演奏力でうまく音が出てくるところとか……同じタイミングで弾いても、人によって出る音が変わるじゃないですか？ “ゲームがどんどん上達していく楽しさ”に加え、“楽器演奏が上達して音が変わっていく楽しさ”もある……そこら辺がいいですよね。今後はもっとこういった側面を突き詰めていくと、音ゲーも新しい発展を見せるのかなと。楽器って、最初は音が出なくても“一音でも音が出ると楽しい”。そういった部分が出てくると、これからもっと面白くなりますよね。

音楽は“楽しく”、楽器は“カッコ良く”、音は“デカく”

――『CRACKIN' DJ The Original Soundtrack』に収録されている“スクラッチ・バージョン”は、ゲームをプレイするうえでの“お手本”みたいなものですか？

Hiro：ん～、実はアドリブとかは一切入ってないんです。ただでさえリズムが見えづらいうえに、それを入れてしまうと分からなくなってしまうので……。お手本というより、これは正解CDですね。作り始めるときもかなり悩んだんですけど、今回は「お手本よりも正解CDのほうがいいだろう」というコンセプトで作成してます。これをもとに、自分たちの好きなアレンジを加えていってほしいですね。もちろん、普通の曲として聴いてもとてもいい出来なので、是非ともご購入を(笑)。

――サントラに収録されている曲の中で、Hiroさんが個人的にオススメする1曲といえばどれでしょうか？

Hiro：個人的なオススメは、3曲目の「chocolate」ですね。実は『レンタ』用に作ってた……ってのはナイショなんですけど(笑)、ハッピー系の楽しくなるような感じの曲なので、初心者の方でも楽しくプレイできると思います。あと、上級者向けではラストの1曲前の「rumble storm」ですかね。結構、最後のほうにできた曲なんですが、プロデューサーの菅野から「ギターをフィーチャーした曲を作ってくれ」と言われて作った曲です。ジャンル的にはロック風の曲ですが、ほかの曲とも異質な感じがせずにうまくまとまり、とてもカッコイイ感じに仕上がったオススメの1曲です。

――そういえば、サントラを購入して聴いた人だけが分かる“アレなおまけ”も入ってますよね？

Hiro：ああ、アレのことですか？ ええ、入ってますよ(笑)。ちなみに、あのアレンジは僕じゃなくて、新人の福山が担当しています。最初は自分でやるつもりだったんですが、リミックスって基本的に“壊す作業”じゃないですか？ だから、自分でやると保身に走って、つまらない曲になる……で、任せてみたらいいモノができあがってきたから採用(笑)。確かに原曲は僕ですが、彼のセンスによるところが大きいです。

――それでは最後に、全国の『クラッキンDJ』プレイヤー、並びに本誌の読者へメッセージをお願いします。

Hiro：そうですね……、音楽は“楽しく”、楽器は“カッコ良く”、そして音は“デカく”といったところで(笑)。

PROFILE

Hiro師匠

[illegible]

ゲー事典 Hiro師匠談：「ゲームの腕前は……？」との質問に「DJ・TAKEにだって負けませんよ！」と笑顔で答えて下さったHiro師匠。そんな氏が抱えている目下の悩みは『クラッキンDJ』のロケーション。「スピーカーから低音がすごく出るんで、お店の方がボリュームを絞ってしまうんですよ。最大ボリュームとは言いませんが、もう少し“デカい”音でお願いします」とのこと。

燃えろ!ジャスティス学園™

下手に触れるとヤケドは確定! 予習はオーケー!?

NAOMI版『燃えろ!ジャスティス学園』
ジャンル: 格闘アクション
稼働予定日: 2000年11月

発売寸前の超可燃性格闘ゲーム『燃えジャス』。ゲージMAX期待が沸騰点に達したバーニングチルドレンのために、システム関連の新要素と新たに明らかになったストーリーなどなど最新情報をお届け! キミは『燃えジャス』をやるために生まれてきたのだ!

正義と勇気の3(スリー)プラトン 根性ゲージ 5本

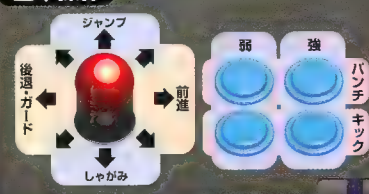
『燃えジャス』の真骨頂とも言える新要素がコレ! 根性ゲージが5本溜まって「全員OK!」の表示が出たら、いずれかの攻撃ボタン3つを同時押しで発動できる三位一体の協力技。その種類や性質などは、各学園のチームごとに違い、バツ・ひなた・恭介の太陽学園キャラなら「ファイナルシンフォニー」といった感じに、それぞれの学園に伝わる伝統(?)技を披露してくれるのだ。ちなみに「3プラトン返し」はないので、一度決まれば回避されることはないぞ!!

将馬・夏・ロベルト・流・ももの五輪高校キャラの3プラトンはコレ! ちなみに、ボタンを連打することでダメージ量がアップしていくぞ!!

徹底大解析! 新システムの秘密

担当 伊勢猫

「燃えジャス」をプレイするうえで重要な、「根性ゲージ」関連の新システムをここに大紹介するぞ!

基本操作

※操作は右向き時のもの

愛と友情のツー 2プラトン返し 根性ゲージ 1本

これも『燃えジャス』から採用される新要素の1つ。内容のほうは読んで字の如く……で、対戦相手から受けた「ツープラトン」と同じ強さのⓅ+Ⓚボタンを同時押しすれば、根性ゲージ1本を使用して、3人目のパートナーが画面に登場! 表示された一定時間内に攻撃を先にヒットさせれば、見事「ツープラトン返し成功」。逆に攻撃を先にくらってしまったり、一定時間経過してしまうと「ツープラトン返し失敗」となり、ゲージを無駄に消費することになるのだ。

制限時間内に対戦相手へ攻撃を先にヒットさせられれば……。

愛と友情の……

愛と友情のツー 2プラトン 根性ゲージ 2本

燦然と輝く「友情」の二文字。これをヒットさせれば……。

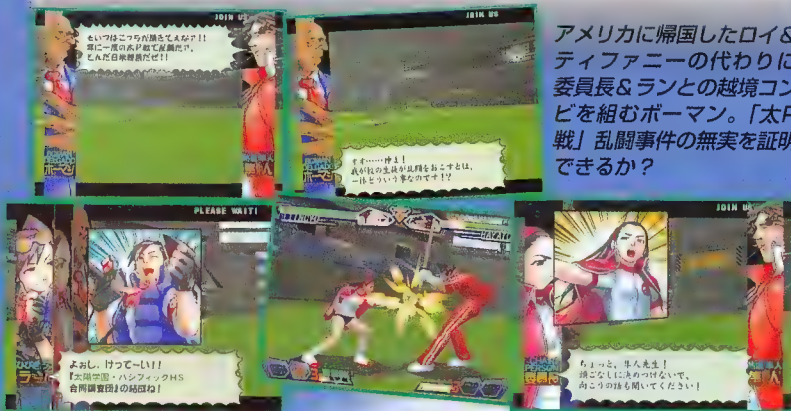
ツープラトン発動!

前作『ジャスティス学園』にもあった、2人で繰り出す協力技もリニューアル! 今回は3人で1チームとなるため、パートナーによる2種類の使い分けが可能になった。そのやり方はいたって簡単で、根性ゲージが2本以上溜まり「準備OK!」の表示が出たら、弱or強のⓅ+Ⓚを縦に同時押しするだけ。弱と強の2種類を押し分けることで、それに対応した別々の性質を持ったパートナーを呼び出すことが可能。状況に応じた使い分けが重要になってくるってわけだ。

GO! 次ページからは各校ごとのストーリーを徹底紹介! 燃ジャコンもアツ、うわー!(←バックドラフト)

パシフィックハイスクール

― パシフィックハイスクール 日本校 校風 ―

「文化、スポーツにおいて、世界に通用するエリート教育」なる指針を打ち立てているのが、本校の特徴である。在籍する生徒は、基本的に日本在住のアメリカ人が多く、上流階級出身の生徒が目立つ。日本国内からは大使館関係者や軍のエリート士官などの子息が多く入学しており、アメリカ本国からは政治家や上流階級の子息が入学することが多い。伝統と格式のあるハイスクールである。

アメリカに帰国したロイ＆ティファニーの代わりに、委員長＆ランとの越境コンビを組むボーマン。「太P戦」乱闘事件の無実を証明できるか？

特ダネスクープを求めるランの提案で、外道高校の聞き込み調査を行なう越境コンビ。豹変した風間 醍醐の狂拳が3人を襲う！

3人を待ち受けていた偽バツたちの攻撃に、次々と倒れていく越境コンビ。K.O.寸前のまさにその瞬間!!!

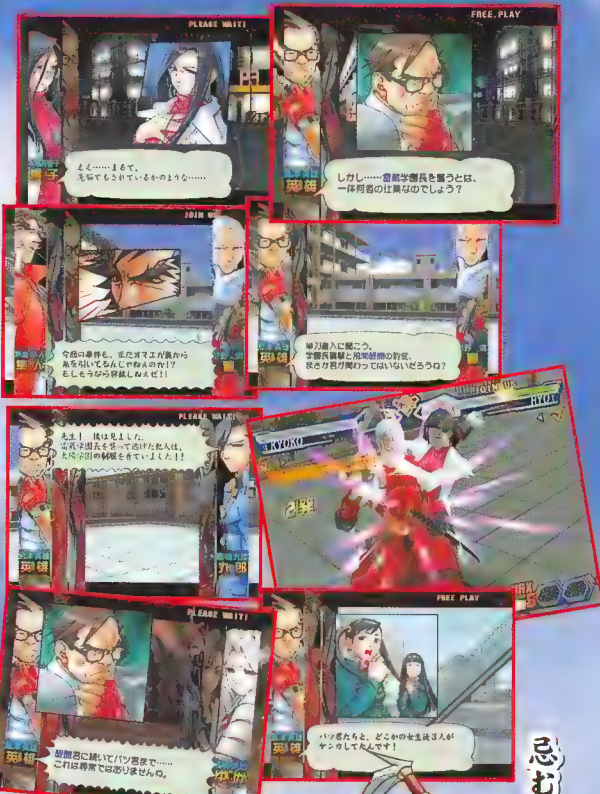
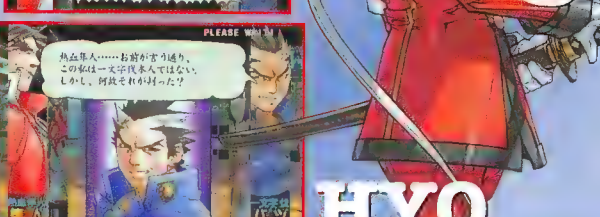
パシフィックHSチーム完全復活！
TO BE CONTINUED!!

パシフィックHSのピンチを聞きつけ、ロイとティファニーが緊急再来日だ!!

ジャスティス学園

― ジャスティス学園高等学校 校風 ―

学校のモットーは「健全な肉体と精神は優れた能力を作る」である。授業は個人の能力により内容を変更するため、その能力に合わせてAからJまでの全10クラスに分けられる（上に行けば行くほど、少数のピラミッド型になっている）。全寮制で、生徒は卒業するまで実家に戻ることは許されていない。寮でも勉強スケジュールが決められており、規律正しい生活が行なわれるようになっている。

醍醐らに襲撃されたジャスティス学園教師英雄（40）と響子は、太陽学園の燃える赤ジャージ、熱血 隼人と合流。生徒会長 雹に雷蔵襲撃事件、醍醐洗脳事件との関連を問うが……。

偽バツの正体を看破した隼人！
次号激突必至！

ジャスティス学園生徒会長。現在は、一見平穏に学園生活を送っているらしいが……。

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ アルカディア11月号「燃えろ！ジャスティス学園」P.54の外道高校文中で以下の誤りがありました。関係者各位、並びに「燃えジャス」を愛する読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます（腸捻転南高校脱腸生徒会本部）。　誤）……本名の「山田英二」の名で～　正）……本名の「山田栄二」の名で～

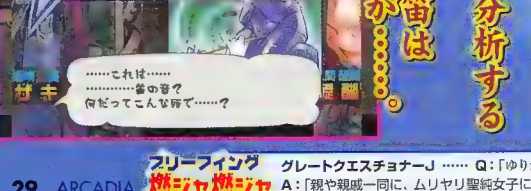
聖純女学院

― 聖純女学院 高等部 校風 ―

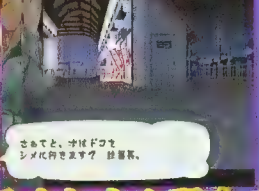
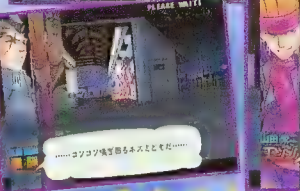
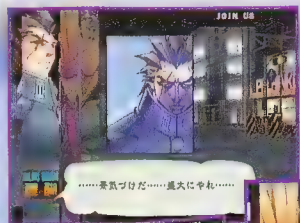
「日本古来の伝統を身につけた大和撫子の育成」を意図し、某財閥が中心となって設立した高等学校。その教育方針もあって、入学してくるのは名家、良家出身の者が多い。自由な校風や生徒の自主性が重んじられる現代において、時代遅れとも言える程に厳しい校則が数多く定められている（そもそも校則を破るような生徒は入学してこないため、厳しい校則に対して生徒達から不満の声が上がる事もないが）。特殊な例外を除いて、基本的に全寮制。校舎と学生寮は美しい湖の中心に位置する小島に建てられており、夏期休暇と冬期休暇、年末年始の帰省以外の理由で外出をするには学長の許可証が必要とされるという徹底ぶりである。

聖純女学院チームは醍醐捜索を進めるうちに、バツ偽物事件にも巻き込まれる。事件の影で、仲間であるはずのゆりかが、不審な動きをしているようだが……。

醍醐の暴走を、力で抑え込もうとするアキラたち！

冷静に状況を分析するザキ、操りの笛は一体誰が……。

外道高校

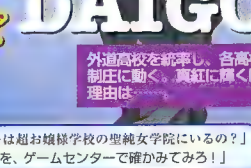
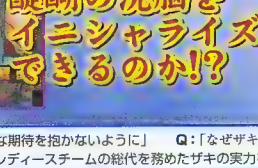
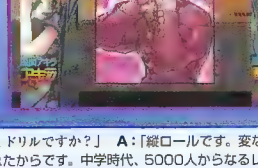
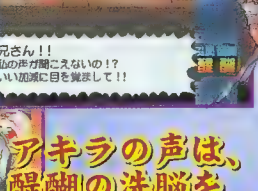
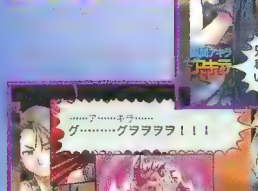
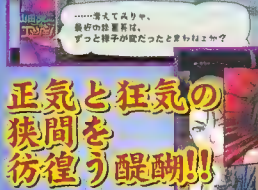
― 外道高等学校 校風 ―

昔はりっぱな日本男児を育てるために、勉学と武道の時間を半々の割合で行なっていたが、現在は「人の道に外れない人間」を育成するために、「精神を鍛える授業」に切り替えられている。同校は工業地帯に隣接しており、一昔までは生徒の質も良かったが、工業地帯が廃れると共に入学者が年々減少してきている。

人格者のはずの醍醐は、前作で受けた洗脳を九郎らに利用され、暴走状態に陥り他校を次々と襲撃していく。命令に従っていた舎弟のエッジと岩は、徐々に醍醐の異変に気づき、アキラとともに洗脳を解こうと試みるが……。

止まるところを知らぬ野生の牙!!

教師が、越境コンビが、五輪チームまでもがその犠牲者に!!

正気と狂気の狭間を彷徨う醍醐!!

暴走総番長 ワイルド醍醐

WILD-DAIGO

外道高校を統率し、各高校の制圧に動く。真紅に輝く瞳の理由は……

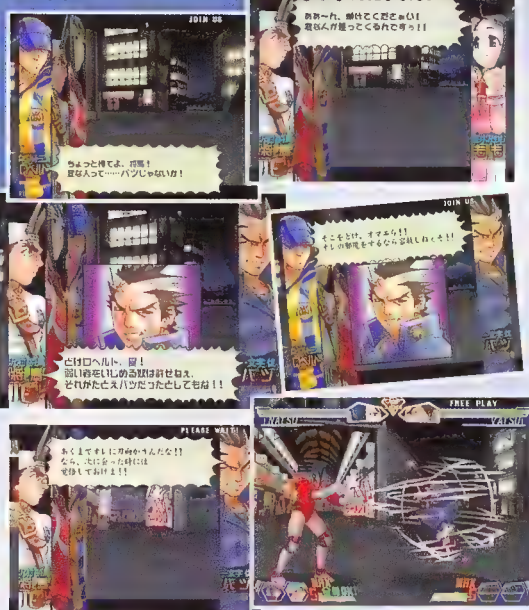
アキラの声は、醍醐の洗脳をイニシャライズできるのか!?

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ　グレートクエスチョナーJ …… Q：「ゆりかの髪はドッ、ドリルですか？」　A：「縦ロールです。変な期待を抱かないように」　Q：「なぜザキは超お嬢様学校の聖純女学院にいるの？」　A：「親や親戚一同に、ムリヤリ聖純女子に入学させられたからです。中学時代、5000人からなるレディースチームの総代を務めたザキの実力を、ゲームセンターで確かみてみろ！」

五輪高校

― 五輪高等学校 校風 ―

「健全な精神と強靱な肉体とオリンピック選手の育成」を念頭に掲げ、スポーツによる青少年の健全育成を核に、中高6年間の一貫教育を行なっているのが五輪高校の特徴。すべてにおいてスポーツが優先されるので、入学時の偏差値はほぼ関係なく、入学者は運動能力や素質で決まる。高等部から入学してくる者も数多くおり、中学の全国レベルの選手と、全国に散らばった腕利きのスカウトマンが見つけだした逸材により構成されている。

将馬・夏・ロベルトたち3人は2年生に進級し、流や修一(将馬の兄)は新設の五輪大学へ進学した。皆、それぞれのクラブ活動に精を出し、3人で過ごす時間は次第に減っていった。そんなある日、久しぶりに3人揃って下校したときのこと……。
「誰かぁ～!! 助けてくださぁ～い!!」
突如わき上がった悲鳴に将馬たちは、考えるよりも早く駆け出していった。

将馬にモーションをかけるもも。それは、将馬らを仲違いさせるための策略だった。ももの挑発に夏のジェラシーが完全燃焼する！

図星スマッシュ！

流兄ちゃんが通学しているぞ

五輪大学

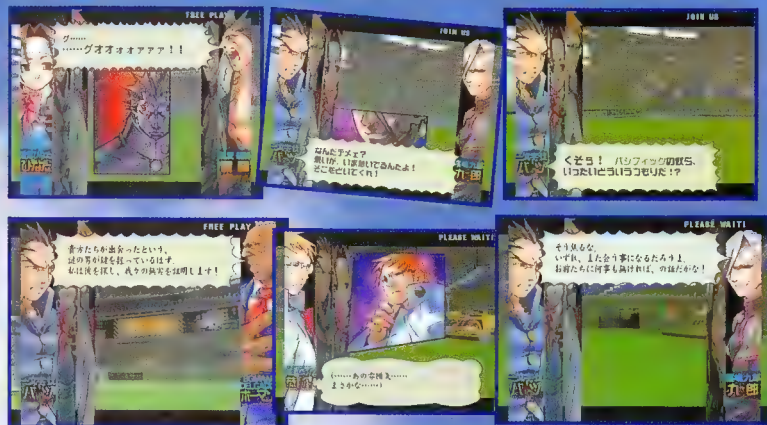
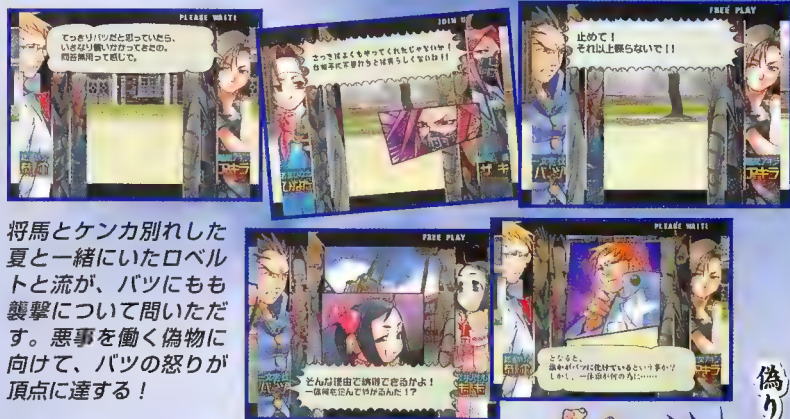
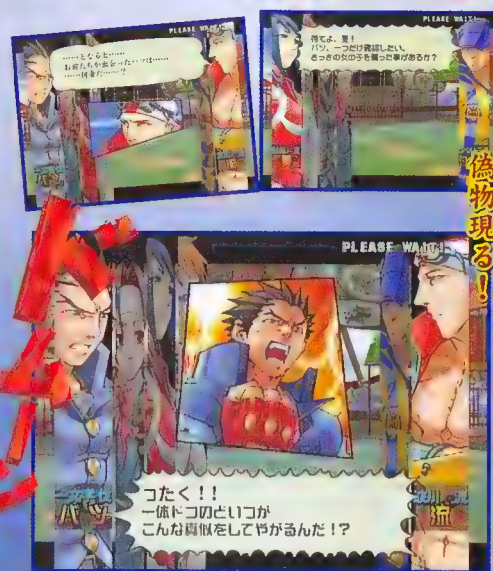
― 五輪体育総合大学 校風 ―

今年度から新設された五輪高校の大学部。他の体育大学を圧倒する設備と高等部からの多くの進学者を有し、早くも各スポーツ関係者の注目を集めている大学である。五輪高校と同じく、世界に通用する優秀なスポーツ選手の輩出を目的としているが、選手を支えるスポーツドクターやトレーナーの育成も視野に入れ、「スポーツ医学部」や「運動生理学部」などを設立、総合的なスポーツ教育を行なっている。

太陽学園

― 太陽学園高等学校 校風 ―

生徒は中学からの内部進学とほぼ同数の生徒を、筆記試験と面接によって選抜する。試験は成績よりも面接や課外評価を重視しており、生徒の個性を尊重した入学試験を試行している。教育方針は、「自由な校風でのびのびした生徒を育てる」。校則に縛られない、生徒の自由意志で学園生活を送ってもらいたいというのが、学校の方針である。

無事2年生に進級したバツたち。彼らが参加する、パシフィックHSとの対抗戦「太P戦」中に、パシフィックHSの生徒たちがラフプレーを連発。太陽学園側に負傷者が続出した。事の真相を突き止めるべく、バツたちは走りだしていった……。

謎の男を追い聖純女学院に辿り着いたバツたち。バツに強襲されたというアキラの話から、理論家の恭介が推論を導き出す。「誰かがバツに化けている……」。五輪の面子と合流した一行は、ももに話を聞こうとするが……。

将馬とケンカ別れした夏と一緒にいたロベルトと流が、バツにもも襲撃について問いただす。悪事を働く偽物に向けて、バツの怒りが頂点に達する！

主人公の宿命!? 偽物現る！

偽りの拳 ヴァッツ

VATSU

各地で生徒たちを襲う謎の男。その容姿はバツそのもので、出会う者たちを混乱に陥れる。

今回の……『ゲーマー御用達WWWサイトの泳ぎ方』は、『ジャス学』サイト特集だ！ 178ページへ 急げ!! グ……グヲヲヲヲ!!

読者参加型燃えジャス支援倶楽部
燃ジャースコンパッション

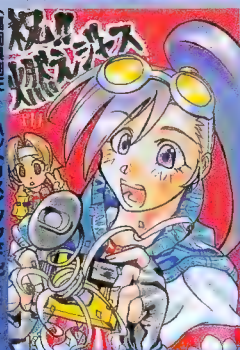
第二回「燃えろ！エンターブレイン」の巻

Text：腸捻転南高校脱腸生徒会

11月、そろそろ押し入れから暖房機具でも出そうかしら。いや、そんな物はいらん!! この『燃えジャス』支援ページ燃ジャースコンパッションがあるかぎりはな!! ゲーム発売直前の熱い意気込みの葉書が、ISDN回線焼き切る炎獄Eメールが、編集部を熱く燃やし、フィールソー本能寺!! アックテシヌゼー!!

イラストレーション日本制圧同好会

すでに神奈川、愛知、埼玉、東京、青森を一方的に傘下に治めた同好会。俺たちを止められるかな？ でも、そろそろ部に昇格してえなあ。ま、とにかくイモが焼けるほどホクホクしたイラストを待ってるぜ！

（徳島県制圧！ ぷくさん）
☆一瞬、オフィシャルイラストかと思った！

（岩手県制圧！ きりゅうれかさん）
☆前作比せつなさ100倍増の将馬と夏。一度は五輪使っとけ！

（福岡県制圧！ ハットリスイソウさん）
☆うむ、めでてえ。でも、ほかの雑誌で「燃えジャス」と略すトコ少なくて、ちょっとドキドキ。

（北海道制圧！ 碧海ゆうさんと輪禅涼希さんのツープラトン）
☆ゲド＆太陽学園の合作でーす。合作は、我々腸捻転南高校脱腸生徒会のように、チーム名を併記しておくといいでしょう。なくても可。

（大阪府制圧！ 有栖川夏さん）
☆なにかね……このひなたらしきクリーチャーは……。

（京都府制圧！ ERIさん）
☆九郎よい人時。ほんとにいい人そうだ！

骨までバーストウェルダン野郎Jティーム2000!!

日本で一番熱い軍団を鍛えていく当コーナー、今回は文句なしにコイツラだ！ AMショーを利用した発想はお見事！ ドガッツ100倍、スリプラ超の1、2、3、4、5プラトンを見てくれとつぁん!!

合作者リスト：天神葦子さん（ザキ）／くみさん（ラン）／念力デミ子さん（九郎）／柳沢デ美さん（委員長）／黒川春姫さん（もも）
☆ショー会場で引き合ったバーニングハニーたち！ どこで描いていたのかしら〜。脱帽ダスっ!!

勇気と絵心のイラストスリープラトン！

右上 ティファニー（大阪府 中忍さん） 左 ロイ（福岡県 いか慶花さん）
右下 流（京都府 ERIさん）
☆3機合体コーナーのスリプラ。今回は、ハン固め＋流という変則ティーム（抽選なのよ）でGO.よ 流のプロレス感がオチになっているな——天然ってすごい。

ボーマンのゴッデスポエム

手前味噌ですが、ついに私のイラストも届きました。京都府のERIさん、今度いっしょにスクワットしませんか。

本日のゴッデスポエムは、京都府のワガワセバリさんの美しい告白を拝聴しましょう。

「流先輩が好き。大好き。どうして好きになったのか、それは一目惚れ（本当）。『熱血青春日記2』の雑誌記事で一目惚れ。そして、ゲームをやって、この人を好きになったのは間違いではないと直感。貴方ってば顔だけじゃなくて、性格も素敵だなんて。『燃えジャス』の大阪ロケテストは、貴方に会う為にいつもよりも念入りにお化粧して、めかし込んで行きましたのよ。貴方は今までより三割増くらいの男前でしたわね。背後に立つ彼氏の冷たい視線を感じながら、ニヤニヤ笑いながら貴方を動かしていた事、後悔しておりませんですわよ。貴方のおかげでゲーセンに通う決心もつきましたもの」

こんなにも深く愛されて、流さんも幸せですね。神よ、ヒバリさんの彼氏に祝福を!!

（埼玉県 浅野公美子さん）
☆とうです、このひたむきな純真さは——って、手紙の盗み読みではありませんよ。神父たるもの悩める者の（以下略）。

すべての宛先は こちら燃ジャ！

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-8-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「燃ジャ9」係
E-Mail投稿は
sp_moja@arcadiamagazine.com

今回の投稿者の中から、抽選で10名様に開発者サイン入り「燃えろ！ジャスティス学園」ポスターをプレゼントします。みんな、カプコン広報オジーに感謝してくださいね。

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ
恋文とポエムの追加規定です。文章は、200文字以内に収めてください。基本的なコーナー規定は前号を見ていただくか、ARCADIAonWEBを参考にしてください。黒川春姫さんのHP「黒龍江」には、本誌より詳細な（笑）投稿規定が掲載されているので、WEBアクセス環境をお持ちの方は一度いってみましょう。自分で勝手にコーナー作るのもありダスッ。

対戦するならコレで決まり!

CAPCOM® VS. SNK® MILLENNIUM FIGHT 2000

隠しキャラクター、ついに参入!!

隠し要素の公開は一段落したが、対戦はまだまだこれから。今回はお待たせの隠しキャラ、モリガン、ナコルル、豪鬼の攻略に加え、全国大会リポートや状況別対策講座など、多彩な内容でお届けするぞ。

Text ももやん

隠しキャラ関連シークレットショップリスト

NO.	隠し要素名	必要VS.	ショップに出現する条件
62	最強の挑戦者!	500	5回ACモードをクリアする
63	魔界からの挑戦者!	700	全CAPCOMキャラをACモードでクリアする
64	大自然からの使徒!	700	全SNKキャラをACモードでクリアする
67	モリガンステージ	1200	ACモードでCPUモリガンを倒してクリアする
68	ナコルルステージ	1200	ACモードでCPUナコルルを倒してクリアする
69	ゴウキステージ	1500	ACモードでCPU豪鬼を倒してクリアする
70	シークレットステージ	1500	ACモードでシークレットステージを出現させてクリアする
71	ペアマッチモード	1800	ACモードでCPUナコルルを倒してクリアする ACモードでCPUモリガンを倒してクリアする
72	キャラクターRATIOセレクト	1500	ACモードでCPU豪鬼を倒す
73	懐かしのテーマ曲	2000	ペアマッチモードを1回クリアする
74	プレイヤーキャラモリガン	8000	CAPCOM側のエキストラキャラをすべて購入する ACモードでCPUモリガンを倒してクリアする
75	プレイヤーキャラナコルル	8000	SNK側のエキストラキャラをすべて購入する ACモードでCPUナコルルを倒してクリアする
76	プレイヤーキャラゴウキ	9500	隠しキャラのモリガン・ナコルルを購入する 懐かしのテーマ曲を購入する ACモードでCPU豪鬼を倒す
77	RUN&DASH	2300	隠しキャラのモリガン・ナコルルを購入する ペアマッチモードを3回クリアする
31	エキストラカラーモリガン	200	チームメンバーにモリガンを入れてACモードをクリアする
32	エキストラカラーナコルル	200	チームメンバーにナコルルを入れてACモードをクリアする
33	エキストラカラーゴウキ	200	チームメンバーに豪鬼を入れてACモードをクリアする

※「NO.」はシークレットショップ[illegible]
※「ACモード」は「アーケードモード」[illegible]
※条件が複数個あるものは[illegible]
※ 色のシークレットファクター[illegible]
※ 色のシークレットファクター[illegible]

アーケードモードで「最強の挑戦者!」が登場する条件
・5試合目終了時点でグルーヴポイントが85以上ある

アーケードモードで「魔界からの挑戦者!」「大自然からの使徒!」が登場する条件
・3試合目終了時点でグルーヴポイントが60以上ある
・1～3試合目でスーパーコンボ(超必殺技)フィニッシュを4回以上決める

※プレイヤーがCAPCOMグループの場合は「魔界からの挑戦者!」が、SNKグループの場合は「大自然からの使徒!」が登場します。

最強の挑戦者参戦!

カプコン、SNK両社の人気キャラクターが集まっているこのゲームに、忘れちゃならないキャラクターたちがついに参戦。モリガン、ナコルル、豪鬼が、新たな風を巻き起こしにやってくるのだ!!

この3キャラを使用するには、ドリームキャスト版「CAPCOM VS. SNK」をプレイし、条件(左表を参照のこと)をそろえてビジュアルメモリにセーブする必要がある。3キャラが使用可能になったビジュアルメモリをゲームセンターの筐体に差し込めば、キミだけが使用可能になるぞ。

かんばってVSポイントを貯めれば、隠しキャラが使用可能になるぞ!

ペアマッチモード

ザンギエフと山崎が組めずに悩んでいる、レシオ1はどうもパワー不足と感じている、そんなあなたに朗報! フレキシブルレーションシステムを根底からくつがえす、隠しモードが存在したのだ。

それは、全キャラが[illegible]2となる「ペアマッチモード」。2人チームに[illegible]

[illegible]ない。ペアマッチモードでプレイ中の相手に乱入した場合、強制的にペアマッチモードで対戦することになってしまう。

また、ビジュアルメモリに関係なくタイムリリースでのみ選択可能になるので、筐体([illegible])によっては選択できないこともある。これはタイトル画面で確認できるので、プレイ前にチェックしておこう。

遠くのキャラと組んで見える。同じキャラ同士を選ぶことも可能だぞ

ペアマッチモードはタイムリリース制。選択の可否はタイトル画面で確認しよう

ゲー事典 シークレットショップ70「シークレットステージ」のショップ出現条件であるシークレットステージは、サガットステージが選ばれたときに256分の1の確率で出現する。この出現確率は、65～69のステージを1つ購入するたびに128分の1、64分の1、32分の1、16分の1と上がっていく。それらを購入し、確率を上げてからチャレンジしてみよう。

新キャラ参入で ランキングに異変アリ

カウントダウン RATIO ～第2回～

EXキャラや、ナコルル、モリガンなどの新キャラも加わり、各キャラのレシオ評価値はどのように変化したのだろうか？

Text：善之字元帥

最強キャラは誰だ

順位	キャラ名（タイプ）	編集部平均（前回比）	レシオ達成率
1	豪鬼	3.87 (-)	97%
2	リュウ（EX）	3.81 (-)	95%
3	庵（EX）	3.32 (-)	83%
4	ナコルル	3.22 (-)	161%
5	ガイル（ノーマル）	3.09 (△)	155%
6	サガット（ノーマル）	2.81 (△)	94%
7	山崎（EX）	2.78 (-)	93%
8	ベガ（ノーマル）	2.76 (△)	92%
9	ルガール（ノーマル）	2.71 (△)	90%
10	山崎（ノーマル）	2.7 (△)	90%
11	ベガ（EX）	2.69 (-)	90%
12	リュウ（ノーマル）	2.68 (△)	134%
13	サガット（EX）	2.67 (-)	89%
14	ギース（ノーマル）	2.64 (△)	88%
15	テリー（EX）	2.59 (-)	130%
16	ガイル（EX）	2.57 (-)	129%
17	テリー（ノーマル）	2.54 (△)	127%
18	ケン（ノーマル）	2.53 (△)	126%
19	ギース（EX）	2.52 (-)	84%
20	舞（EX）	2.5 (-)	125%
21	ルガール（EX）	2.49 (-)	83%
22	舞（ノーマル）	2.47 (△)	124%
23	庵（ノーマル）	2.45 (▼)	123%
24	キム（EX）	2.42 (-)	121%
25	キム（ノーマル）	2.41 (△)	120%
26	リョウ（ノーマル）	2.39 (△)	120%
27	本田（ノーマル）	2.36 (▼)	118%
28	京（EX）	2.35 (-)	118%
29	ケン（EX）	2.33 (-)	116%
30	京（ノーマル）	2.3 (△)	115%
31	バイソン（EX）	2.29 (-)	115%
32	バルログ（ノーマル）	2.28 (△)	76%
33	バイソン（ノーマル）	2.27 (▼)	114%
34	春麗（ノーマル）	2.23 (△)	111%
35	リョウ（EX）	2.18 (-)	109%
36	ザンギエフ（ノーマル）	2.15 (△)	108%
37	春麗（EX）	2.15 (-)	107%
38	バルログ（EX）	2.14 (-)	71%
39	本田（EX）	2.11 (-)	105%
40	ライデン（ノーマル）	2.04 (△)	102%
41	モリガン	2 (-)	100%
42	ブランカ（ノーマル）	1.98 (▼)	198%
43	ザンギエフ（EX）	1.97 (-)	99%
44	キング（ノーマル）	1.95 (▼)	195%
45	ライデン（EX）	1.85 (-)	93%
46	ダルシム（ノーマル）	1.76 (▼)	176%
46	キング（EX）	1.76 (-)	176%
48	バイス（EX）	1.69 (-)	169%
49	紅丸（EX）	1.68 (-)	168%
50	ダルシム（EX）	1.65 (-)	165%
51	ブランカ（EX）	1.63 (-)	163%
52	バイス（ノーマル）	1.62 (△)	162%
52	ユリ（EX）	1.62 (-)	162%
54	ユリ（ノーマル）	1.59 (▼)	159%
55	紅丸（ノーマル）	1.49 (▼)	149%
56	キャミィ（ノーマル）	1.47 (△)	147%
57	さくら（EX）	1.4 (-)	140%
58	さくら（ノーマル）	1.36 (▼)	136%
59	キャミィ（EX）	1.22 (-)	122%

お買い得キャラは誰だ

順位	キャラ名（タイプ）	編集部平均	レシオ達成率（前回比）
1	ブランカ（ノーマル）	1.98	198% (▼)
2	キング（ノーマル）	1.95	195% (▼)
3	ダルシム（ノーマル）	1.76	176% (▼)
3	キング（EX）	1.76	176% (-)
5	バイス（EX）	1.69	169% (-)
6	紅丸（EX）	1.68	168% (-)
7	ダルシム（EX）	1.65	165% (-)
8	ブランカ（EX）	1.63	163% (-)
9	バイス（ノーマル）	1.62	162% (▼)
9	ユリ（EX）	1.62	162% (-)
11	ナコルル	3.22	161% (-)
12	ユリ（ノーマル）	1.59	159% (▼)
13	ガイル（ノーマル）	3.09	155% (△)
14	紅丸（ノーマル）	1.49	149% (▼)
15	キャミィ（ノーマル）	1.47	147% (△)
16	さくら（EX）	1.4	140% (-)
17	さくら（ノーマル）	1.36	136% (▼)
18	リュウ（ノーマル）	2.68	134% (△)
19	テリー（EX）	2.59	130% (-)
20	ガイル（EX）	2.57	129% (-)
21	テリー（ノーマル）	2.54	127% (△)
22	ケン（ノーマル）	2.53	126% (△)
23	舞（EX）	2.5	125% (-)
24	舞（ノーマル）	2.47	124% (△)
25	庵（ノーマル）	2.45	123% (▼)
26	キャミィ（EX）	1.22	122% (-)
27	キム（EX）	2.42	121% (-)
28	キム（ノーマル）	2.41	120% (△)
29	リョウ（ノーマル）	2.39	120% (△)
30	本田（ノーマル）	2.36	118% (▼)
31	京（EX）	2.35	118% (-)
32	ケン（EX）	2.33	116% (-)
33	京（ノーマル）	2.3	115% (△)
34	バイソン（EX）	2.29	115% (-)
35	バイソン（ノーマル）	2.27	114% (▼)
36	春麗（ノーマル）	2.23	111% (△)
37	リョウ（EX）	2.18	109% (-)
38	ザンギエフ（ノーマル）	2.15	108% (△)
39	春麗（EX）	2.15	107% (-)
40	本田（EX）	2.11	105% (-)
41	ライデン（ノーマル）	2.04	102% (△)
42	モリガン	2	100% (-)
43	ザンギエフ（EX）	1.97	99% (-)
44	豪鬼	3.87	97% (-)
45	リュウ（EX）	3.81	95% (-)
46	サガット（ノーマル）	2.81	94% (△)
47	ライデン（EX）	1.85	93% (-)
48	山崎（EX）	2.78	93% (-)
49	ベガ（ノーマル）	2.76	92% (△)
50	ルガール（ノーマル）	2.71	90% (△)
51	山崎（ノーマル）	2.7	90% (△)
52	ベガ（EX）	2.69	90% (-)
53	サガット（EX）	2.67	89% (-)
54	ギース（ノーマル）	2.64	88% (△)
55	ギース（EX）	2.52	84% (-)
56	ルガール（EX）	2.49	83% (-)
57	庵（EX）	3.32	83% (-)
58	バルログ（ノーマル）	2.28	76% (△)
59	バルログ（EX）	2.14	71% (-)

※前号比：△は数値が上昇したこと、▼は数値が低下したこと、（-）は新たに加わったキャラであることを表します

今月はどんな感じ？

このコーナーは、本誌攻略チーム全員に、全キャラの妥当と思われるレシオ値を挙げてもらい、その平均値を算出しようというもの。今月は新たにEXキャラと隠しキャラが加わったため、順位が大きく上下したキャラが目立つ。

まず、前号から評価の対象になっているキャラについては、バイソンと本田が評価を落としている。どちらのキャラも、相手に弱攻撃連打で徹底されると攻め手を失うのが、この評価につながったようだ。

その反面、大きく評価を上げているのが山崎。これは対空ギロチンやリーチの長い地上技での待ちスタイルが見直され、防御力が向上したことが要因だ。また、EX山崎には下段技スタートの連続技やコマンド投げなどもあり、ゲージがないときの戦術が強化されているので、今後は台風の目になる可能性もある。

注目の新キャラ

いっぽう、今回が初登場となる隠しキャラクターについては、明暗がはっきり分かれる結果となってしまった。

隠しキャラの中で注目したいのは、何といってもナコルル。弱Ⓚ→強Ⓟからのカムイムツベによるラッシュや、アンヌムツベを使ったヒット確認の容易な連続技などが強力で、初登場にしてレシオ2キャラ最強の座を獲得した。しばらくの間は、彼女の天下が続くことになりそうな気配だ。

EXリュウ、EX庵、豪鬼のレシオ4軍団は、やや低調なスタート。いずれも1対1では勝率の高いキャラではあるが、低レシオ中心の多人数チームを相手に連勝できるかといえば、疑問を持たざるをえない。ただし、ライターREDからは「何だかんだいっても、4人チームの3人目くらいまでといい勝負だから、レシオ5くらいはあるんじゃねーの？」とのコメントがあったことも付け加えておく。

モリガンもレシオ4軍団と同じく、低調な滑り出しとなった。チェーンコンボや空キャンセルを使ったテクニカルな連係こそ多いものの、現在はそれらが勝利に直結しにくいため、「弱いリュウ、ケン」といった感がある。今後の成長に期待したいところだ。

最後に、SNKグルーヴのノーマル庵でMAX版八酒杯を連発していると、回り込みが短いキャラはかなり厳しいとの情報が飛び込んできた。今回はこの戦法を除外して平均レシオを算出しているが、次号ではこれを組み込んだランキングにする予定だ。

今月の最強チーム

ノーマル ブランカ

ノーマル キング

総レシオ……7.38

紅丸が抜け、代わりにEXバイスが加わった。全体的にレシオ1キャラの評価が低下しているため、前回より総レシオ値が低下している（前回は7.87）点にも注目していただきたい。次号はレシオ1以外のキャラが入ってきそう？

今月の最弱チーム

総レシオ……3.36

前回とまったく同じ構成に見えるが、バルログ、キャミィともにEXキャラ。ノーマルキャラだけで最弱チームを組むとすれば、さくらとバルログという構成になる（総レシオは3.64）。はたしてバルログは最弱チームから脱出できるか？

ゲー事典

集計方法補足：今回からレシオ4のキャラが参入してきたため、前号にあった「レシオ値の上限は1キャラにつき4まで」という条件は削除してある。

その他のライターからのコメント：リュウの高い評価には、2人目以降でゲージ満タン、真・昇龍拳装備済みというシチュエーションが折り込み済みなのでは？（ちゃっきー）

知ると知らないとでは大違い!?

スーパーコンボ(超必殺技)徹底解析

MILLENNIUM FIGHT 2000

実は全身無敵時間はレベルごとにほぼ統一されているなど、調べてみたらいろいろと判明。知識を身に付けてさらなる高みを目指せ！

Text：藤沢 弾＆助っ人モリスケ

表の見方と解説

※数値はすべて編集部で独自に調査し計測したものです。

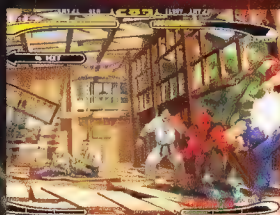
【発生】……攻撃判定が発生するまでにかかる時間。3＋5の場合、画面暗転までに3フレームかかり、暗転後5フレーム目に攻撃判定が発生する。

【無敵時間】……全身が無敵状態になっている時間。画面暗転前はすべての技において全身無敵で、数値は暗転前と暗転後の無敵時間を足したもの。たとえばケンのLv1昇龍裂破の場合、表には7とあるので、暗転前の時間（4フレーム）を引いた3フレームが、暗転後の無敵時間だ。そして【発生】は暗転後4。この2つの数値から、攻撃判定が発生した瞬間には無敵時間が切れている、と読み取ることができる。ちなみに本作の画面暗転時間は全技共通で40フレーム。

【暗転後ガード】……画面暗転後にガードすることが可能かどうか。可はガード可能で、近は近距離、中は中距離、遠は遠距離まで、それぞれガード不能。各距離については左ページの写真を参照のこと。

【ガード硬化差】……その技を「ガードされた」場合の硬化差。ガードした場合、ではない点に注意してほしい。＋の場合は有利、－の場合は不利だ。

【空中ヒット数】……空中やられ状態への最大ヒット数。

攻撃判定発生まで無敵時間が持続しているのか？ という疑問もこれで解決！

空中ヒット数は参考程度にしてほしい。とくにLv3の技などは、ほぼ検出不可能なので。

スーパーコンボ(超必殺技)性能一覧表

キャラ名	スーパーコンボ(超必殺技)	発生	無敵時間	暗転後ガード	ガード硬化差	空中ヒット数	備考
リュウ	真空波動拳	3+5	5/5/5	可/中/中	−5/−2/0	—/—/—	※1
	真空竜巻旋風脚(N)	4+11	7/12/20	可/可/可	−1/−1/−2	4/9/10	※2
	真・昇龍拳(N)	4+8	—/—/20	—/—/近	—/—/−34	—/—/4	—
	滅殺豪昇龍(EX)	3+4	6/11/19	可/中/中	−24/−34/−34	3/4/4	—
	瞬獄殺(EX)	3+1	—/—/19	—/—/中	—/—/—	—/—/—	—
ケン	昇龍裂破	4+4	7/12/20	可/中/中	−24/−33/−33	4/6/9	—
	神龍拳(N)	3+3	6/11/19	近/近/近	−7/−7/−17	6/10/14	—
	疾風迅雷脚(N)	3+3	—/—/19	—/—/中	—/—/−54	—/—/10	—
春麗	気功掌(N)	4+8	7/12/20	可/可/近	−3/−2/0	5/7/10	—
	千裂脚	3+8	6/11/19	可/可/中	−3/−1/+1	2/3/4	—
	覇山天昇脚(N)	3+1	6/11/19	近/近/近	−36/−41/−47	3/4/5	—
	スピニングホーネットキック(EX)	4+1	7/12/20	近/近/近	+2/+1/−1	4/4/4	※3
ガイル	トータルワイプアウト(N)	3+1	6/11/19	近/中/中	0/0/0	3/4/4	—
	サマーソルトストライク	4+4	7/12/20	可/近/中	−13/−10/−9	6/8/9	—
ザンギエフ	ファイナルアトミックバスター	4+1	7/12/20	近/近/近	—/—/—	—/—/—	—
	エリアルロシアンスラム(N)	3+2	6/11/19	—/—/—	—/—/—	—/—/—	—
ダルシム	ヨガストリーム(N)	4+8	7/12/20	可/可/近	−11/−10/−10	—/—/—	—
	ヨガボルケイノ(N)	4+10	7/12/20	—/—/—	—/—/—	3/4/5	※4
	ヨガテンペスト(EX)	3+7	6/11/19	—/—/遠	−2/−3/−3	3/4/5	—
本田	鬼無双	4+5	7/12/20	可/近/近	+3/+2/+2	—/—/—	—
	大蛇砕き(N)	4+3	—/—/20	—/—/近	—/—/—	—/—/—	※5
ブランカ	ダイレクトライトニング(N)	4+9	7/12/20	可/可/近	−18/−18/−18	—/1/1	—
	シャウトオブアース(N)	4+4	7/12/20	可/近/近	−45/−45/−45	6/9/13	※6
	グランドシェイブローリング(EX)	3+4	6/11/19	可/近/近	−18/−18/−18	—/—/—	—
バイソン	クレイジーバッファロー	4+4	7/12/20	可/中/遠	−2/−2/−2	—/—/—	—
	ギガトンブロー(N)	4+16	—/—/20	—/—/可	—/—/−5	—/—/—	—
バルログ	フライングバルセロナスペシャル(N)	11+3	14/19/27	—/—/—	−5/−5/−5	—/—/—	※7
	ローリングイズナドロップ	11+1	—/—/—	—/—/—	—/—/—	—/—/—	※8
	スカーレットミラージュ	3+5	6/11/19	可/近/中	−10/−10/−10	5/6/9	—
	レッドインパクト	3+6	—/—/19	—/—/中	—/—/+2	—/—/2	—
サガット	タイガージェノサイド(N)	3+4	6/11/19	可/近/近	−24/−24/−24	—/—/—	—
	タイガーレイド(N)	4+5	7/12/20	可/中/中	−7/−3/−5	—/—/—	—
	タイガーキャノン(EX)	3+5	5/5/5	可/中/中	−12/−9/−7	—/—/—	—
	グランドタイガーキャノン(EX)	4+5	6/6/6	可/中/中	−10/−7/−5	—/—/—	—
ベガ	ハートブレイクティスピアー(N)	3+8	6/11/19	可/可/中	−23/−23/−23	—/—/—	—
	ニープレスナイトメア	5+15	8/13/21	可/可/中	−2/−1/−28	4/5/8	—
さくら	真空波動拳	4+5	6/6/6	可/中/中	−16/−14/−12	1/2/3	—
	春一旋(N)	3+4	6/11/19	可/近/近	−2/−2/−3	—/—/—	—
	乱れ桜(EX)	4+4	7/12/20	可/近/近	−27/−30/−37	—/6/6	—
	春一番(EX)	4+4	7/12/20	可/近/近	−4/−2/0	—/—/—	—
キャミィ	スピンドライブスマッシャー	3+5	6/11/19	可/近/近	−27/−25/−25	—/—/—	—
	リバースシャフトブレイカー(EX)	4+5	7/12/20	可/近/近	−2/−10/−19	6/10/14	—
ナコルル	シチカプカムイイルシカ	4+16	7/12/20	可/可/可	+9/+11/+11	3/4/5	※9
	シリコロカムイノミ	4+1	—/—/20	—/—/—	—/—/—	—/—/—	—

※技名の最後に(N)とある技はノーマルキャラ限定、(EX)とある技はエキストラキャラ限定です。また、各数値はLv1／Lv2／Lv3の順に表記してあります。

強制停止時間

Lv1：2　Lv2：5　Lv3：9

●備考

※1　真空波動拳

密着状態ならLv1でも暗転後ガード不能になることがある。しかし、確実性にかけるので狙う価値はないだろう。

※2　真空竜巻旋風脚

[illegible]のみ長時間無敵状態。

※3　スピニングホーネットキック

レベルが上がると上昇高度が高くなるので、スキはLv1がもっとも小さい。

※4　ヨガボルケイノ

全段ガードさせることが難しいため、ガード硬化差の調査が不可能。ほとんどの場合は空振りするので、そのスキは甚大と考えて問題ないだろう。

※5　大蛇砕き

[illegible]

※6　シャウトオブアース

[illegible]

※7　フライングバルセロナスペシャル

[illegible]攻撃判定が発生するまでの数値。

ゲー事典　**空中ヒット数補足1**：ここでの空中ヒット数とは、いわゆるヒット数制限のこと。たとえばケンで弱昇龍拳→Lv1昇龍裂破→Lv1神龍拳とつないだ場合。まず弱昇龍拳で相手が空中やられ状態になるので、次からヒット数をカウントする。Lv1昇龍裂破が3ヒットするので、Lv1神龍拳は最大でも3ヒットしかしないのだ（Lv1神龍拳のヒット数制限が6のため）。

投げ系のスパコンの【暗転後ガード】は、ジャンプで回避可能かという意味。

EX紅丸のエレクトリッガーはLv3でのみ、暗転後にジャンプで回避不能なのだ。

スーパーコンボ その事実

まず無敵時間についてだが、画面暗転後の無敵時間は、レベルごとに決まっているということが判明。Lv1は3、Lv2は8、Lv3は16フレームで、飛び道具系のスーパーコンボのみ、レベルに関係なく一律2フレームとなっている。

次に、画面暗転後に相手を「強制的な行動不能状態」とする時間、いわゆる「強制停止時間」について。これもレベルごとに統一されている（P34の表を参照）。スーパーコンボはLvが上がるごとに「発生が早くなる」のではなく（発生は全Lv共通）、「強制停止時間が長くなる」のだ。つまり、レベルが高いほど連続技に組み込みやすいのは、相手をのけぞり状態で強制停止させている時間が長いだけなのである。余談だが、本誌の技解説や攻略で「Lv3は発生が早いので〜」という記述があるが、厳密には「強制停止時間が長いので〜」が正解。このへんは分かりやすさに重点をおいているので、ご理解いただきたい。

そして、強制停止時間の影響で起こる「暗転後ガード不能」という現象がある。たとえば、Lv2のスーパーコンボは強制停止時間が5フレームなので、暗転後の攻撃判定発生が5フレーム以内なら、強制停止中に技が当たる。つまり、相手は画面暗転後にレバーを入力しても、ガードが間に合わないというわけ。技によって突進速度やリーチが違うので、ガード不能になる距離は左の写真を参照のこと。

近

密着状態からこのくらい離れた位置まで暗転後ガード不能。回り込みから狙おう。

近距離よりも少し遠い程度。相手が前進した瞬間を狙ってぶっ放す。GOOD

遠

発動後の突進速度が速い技などは、ここまで離れていても暗転後ガード不能となる。

キャラ名	スーパーコンボ（超必殺技）	発生	無敵時間	暗転後ガード	ガード硬化差	空中ヒット数	備考
京	最終決戦奥義"無式"（N）	4+15	7／12／20	可／可／可	−15／−16／−28	—／—／—	※10
	裏百八式・大蛇薙	4+24	7／12／20	可／可／近	−14／−11／−7	—／—／7	※11
庵	裏百八式・八酒杯（N）	4+18	7／12／20	可／可／可	−1／+50／+118	—／—／—	※12
	禁千弐百拾壱式・八稚女	3+8	6／11／19	可／可／近	−8／−9／−9	—／—／—	—
	裏百式・鬼焔（EX）	3+5	6／11／19	可／近／近	−32／−40／−40	3／4／4	—
テリー	パワーゲイザー	4+10	7／12／20	可／可／可	−7／−3／−4	—／1／2	—
	バスターウルフ	4+12	7／12／20	可／可／可	−15／−4／0	—／—／—	—
リョウ	覇王翔吼拳	3+7	6／11／19	可／可／中	−7／−6／−2	—／—／—	—
	龍虎乱舞	3+4	6／11／19	可／近／中	−22／−30／−30	—／—／—	※13
	天地覇煌拳（EX）	3+9	—／—／19	—／—／近	—／—／−27	—／—／—	—
舞	不知火流奥義 紅朱雀（N）	4+11	7／12／20	可／可／可	−13／−4／−3	2／3／4	—
	超必殺忍蜂	3+7	6／11／19	可／可／近	−2／−3／−3	2／3／6	—
	水鳥の舞（EX）	4+4	6／6／6	可／中／遠	−37／−37／−37	2／2／4	—
キム	鳳凰脚	3+3	6／11／19	可／近／遠	−11／−11／−11	—／—／—	—
	鳳凰天舞脚（N）	7+4	10／15／25	可／近／遠	−22／−22／−22	—／—／—	※14
	鳳凰飛天脚（EX）	4+9	7／12／20	可／近／近	−5／−5／−5	—／—／—	—
ギース	レイジングストーム	4+7	7／12／20	可／可／近	−6／−6／−4	2／3／4	—
	デッドリーレイブ	3+4	—／—／19	—／—／近	—／—／−4	—／—／—	※15
山崎	ギロチン	4+5	7／12／20	可／近／近	−10／−10／−10	—／1／1	—
	ドリル	4+1	7／12／20	近／近／近	—／—／—	—／—／—	—
ライデン	ファイアーブレス（N）	4+5	7／12／20	可／中／中	−31／−13／−3	3／4／5	—
	デストラクションドロップ	4+1	7／12／20	近／近／近	—／—／—	—／—／—	※16
	クレイジートレイン（EX）	4+4	7／12／20	可／近／近	−18／−17／−17	—／—／—	—
ルガール	ギガンテックプレッシャー	4+2	7／12／20	近／近／中	−20／−20／−20	—／—／—	—
	ジェノサイド・ヘブン	4+1	7／12／20	中／中／中	−24／−31／−50	—／3／—	—
バイス	ウイザリングサーフェス	4+24	7／12／20	可／可／可	—／—／—	—／—／—	—
	ネガティブゲイン	4+1	7／12／20	近／近／近	—／—／—	—／—／—	—
紅丸	雷光拳	4+11	7／12／20	可／可／可	−2／−4／−3	5／7／10	—
	雷光拳・対空（EX）	4+11	7／12／20	可／可／可	−3／−5／−3	5／7／10	—
	電影スパーク（N）	3+5	6／11／19	可／近／中	−50／−50／−50	—／—／—	—
	エレクトリッガー（EX）	4+8	7／12／20	可／可／近	—／—／—	—／—／—	—
ユリ	覇王翔吼拳	4+6	6／6／6	可／可／中	−9／−6／0	—／—／—	—
	飛燕烈孔（N）	4+4	7／12／20	可／中／中	−25／−34／−34	—／—／—	—
	飛燕鳳凰脚（EX）	4+1	7／12／20	近／中／遠	−26／−26／−26	—／—／—	—
キング	イリュージョンダンス	4+24	7／12／20	可／可／可	−13／−11／−10	—／—／—	—
	サイレントフラッシュ（N）	4+1	7／12／20	近／近／近	−5／−4／+1	2／3／2	※17
	ダブルストライク（EX）	4+5	6／6／6	可／近／中	−6／−2／−1	3／5／7	—
モリガン	バルキリーターン	3+73	73／73／73	可／可／可	+9／+9／+9	—／—／—	—
	カーディナルブレイド	4+1	7／12／20	近／近／近	−29／−29／−30	6／7／8	—
	ダークネスイリュージョン	4+1	—／—／20	—／—／近	—／—／−23	—／—／—	—
豪鬼	滅殺豪波動	4+5	6／6／6	可／中／中	−11／−6／−1	—／—／—	—
	天魔豪斬空	4+12	6／6／6	可／可／可	−32／−25／−20	—／—／—	※18
	滅殺豪昇龍	4+4	7／12／20	可／中／中	−14／−24／−34	4／6／6	—
	瞬獄殺	3+1	—／—／19	—／—／中	—／—／—	—／—／—	—

※8　ローリングイズナドロップ
この数値もノーマルバルログのもの。

※9　シチカプカムイイルシカ
発生は密着状態でナコルルが画面端を背にした状態で測定したもの。発動直後に相手が背後へ回れば12になる。

※10　最終決戦奥義"無式"
Lv1で追加入力（Ⓟ連打）の「挑発」を行なった場合、ガード硬化差は甚大。

※11　裏百八式・大蛇薙
Lv3のみ、画面暗転後1フレームで攻撃判定が発生する。

※12　裏百八式・八酒杯
Lv3のガード硬化差は、画面がスクロールした距離などで多少の違いがあるが、平均すると100フレーム程度有利。

※13　龍虎乱舞
移動中は小さく跳ねているため、足元のみ長時間の無敵状態。

※14　鳳凰天舞脚
ガード硬化差はジャンプの頂点で出した場合の数値。なお、着地寸前に出してガードされた場合は、跳ね返らずにそのまま着地し、17フレーム有利になる。

※15　デッドリーレイブ
8段目で出した場合のガード硬化差は10フレーム有利。

※16　デストラクションドロップ
本田の大蛇砕き同様、投げ失敗時の空振りモーション中も16フレームの無敵時間があり、14フレーム目で空振りモーションの硬化が解ける。

※17　サイレントフラッシュ
ガード時のノックバックが大きく、実戦ではLv2以上は2ヒット以降をガードさせることができない。ガード硬化差の数値は、相手の起き上がりに重ねて無理やり最後の1ヒットをガードさせて出したものとなっている。

※18　天魔豪斬空
ガード硬化差はジャンプの頂点で出した場合の数値。

ゲー事典 **空中ヒット数補足2：**真空竜巻旋風脚など、ヒット時に相手を吹き飛ばす技や、Lv2以上のスーパーコンボの空中ヒット数は微妙なところ。内部データ的にはもっと多くヒットするかもしれないが、手動での検出はこのくらいのヒット数が限界でした。Lv3スーパーコンボは、DC版のトレーニングモードでもゲージが溜まる速度が関係してくるので……。

あなたの悩みを一発解消!!
CAPCOM VS. SNK 状況別Q&A
MILLENNIUM FIGHT 2000

強力な戦法には簡単に対応できないもの。だが、それだけで負けることはないはず。効果的な行動や反撃技を覚え、いいようにやらせるな！

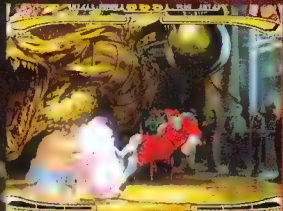
Text：がっちん

強力な戦法に対応せよ

発売から約2ヵ月が経ち、キャラによっては強力な戦法や必殺技が目につくようになってきている。

そこで、今回のこのコーナーでは、それらの戦法や必殺技にどう対処したらいいかを、Q&A形式で考えていこう。

内容は、大まかに分けてジャンプ攻撃編、対応編、反撃編となっている。ジャンプ攻撃編は、特定のキャラというより、ジャンプ攻撃全般への対応だ。出っぱなしの技やめくり攻撃が対象となる。対応編は飛び道具がおもなターゲット。状況ごとのベストな行動を見つけていきたいが、やはり相手次第という読み合いの要素はぬぐいきれない。最後の反撃編は、確実に反撃が可能なものや、思わず手を出して相手の術中にハマっている可能性があるものなど、状況によって反撃ができたりできなかったりする、やっかいな技も紹介していこう。

通常技の対空が強いというが、出っぱなしのジャンプ攻撃やめくりもかなり強力。

反撃できる必殺技は意外に少ない？　それとも反撃するのが難しいだけなのか？

ジャンプ攻撃編

Q ジャンプ攻撃を高い打点でガード、もしくはくらったあとは、投げ技を狙っていいの？

A 通常投げは基本的に狙わないほうが賢明です。一部の打撃技は通常投げより発生が早いこと、相手が着地してからでないと通常投げの入力と認識してくれないことなどが、オススメできない理由です。こちらが動くのであれば、発生の早い打撃技を使うのが無難でしょう。ただ、相手の着地に必殺技の投げ技を合わせるのは、かなり有効な行動と言えます。もちろん、発生の早い投げ技を使用しましょう。

高い位置のジャンプ攻撃を受けたあとは投げたくなるが、ここはグッと我慢しよう。

Q リュウやケンのジャンプ弱Ⓚに代表される、出っぱなしのジャンプ攻撃。どう対処すればいいの？

A 相打ちを気にせず、アッパー系のしゃがみ強攻撃で返しましょう。空対空での応戦や回り込みも忘れずに。

【考察】
出っぱなしのジャンプ攻撃といっても、リョウのように横方向へ強かったり、バイスのように下方向へ強かったりとさまざまだが、相打ちを取れる地上技があるならそれを狙っていくといい。地上で返すのが難しい場合は、横方向へ強い技を用意しつつ、垂直ジャンプで予防線を張ることも考えよう。相打ちすら難しいようであれば、迎撃に固執する必要はない。回り込みで仕切り直すという手もある。

相打ちをどう評価するかは状況によって異なる。現在の体力は？　レシオによる攻撃力の差は？

Q ガードはおろか、対空技で落とすのも難しいめくり攻撃。どうすればいいの？

A まず、めくり攻撃といっても、本作ではそのほとんどが正面ガードだということに注意（俗にいう正面ガード裏落ち）。逆ガードすれば安心ではないのです。真上付近をカバーしてくれる対空必殺技やアッパー系の技があれば、それを早めに出すのがいいでしょう。起き上がりに重ねられた場合は基本的にガードするしかありませんが、時間差起き上がりを使うか否かでタイミングをずらせば、その状況を減らすことができます。

【…考察…】
本作のめくり攻撃は、前述した「正面ガード裏落ち」が多いうえ、相手が技を出すタイミングでガード方向が変わることもあるため、すべてガードするのはほぼ不可能。受ける状況を減らすことを考えたほうが得策といえる。

めくり攻撃に使われる技の大半は、攻撃が出っぱなしである点も悩みのタネ。そのため、左上の写真のように、弱攻撃→ジャンプ攻撃と行なわれると、空対空は間に合わず、上昇系の対空必殺技も無力化されやすい。これは、対空必殺技を早めに出すことで対処できる。先読みで出したアッパー系の技も有効だが、地上技に弱いのがキツいところ。なお、この状況でも回り込みは忘れないこと。

相手が跳ぶと読んでいれば、落とすのはそれほど困難ではない。迷いは禁物。

ゲー事典
ジャンプスピードに注意：キャラによってジャンプスピードに差があり、それがそのまま地上技へのつなぎやすさに影響している。速いキャラは簡単に地上技へつなげてくるぞ。
ジャンプの軌道：スピードもさることながら、ジャンプの軌道もキャラによってだいぶ違う。やっかいなのが、長い距離を跳ばないタイプ。くぐるのが困難でまとわりつかれる。

対応編

Q 足払い→波動拳って、回り込みで回避すれば反撃できる？

A 写真の場合は反撃できません。しゃがみ強Ⓚ→キャンセル波動拳の場合は、反撃どころか回り込みでの回避すら難しいのです。

【考察】

回り込みの出始めにあるわずかなスキに波動拳をくらってしまうことが多いため、基本的には回り込まないほうが無難ではある。ただ、やや遠い間合い（足払いの先端が当たる程度）スタートで、足払いがしゃがみ強Ⓚではなく⬋＋強Ⓚ、なおかつ波動拳が弱であれば、いくらか回り込みをやりやすくなる。これらの条件を満たしたうえで、回り込みが高性能なテリー、舞、本田であれば、反撃のチャンスはある。テリーならライジングタックル、舞なら立ち強Ⓟ→龍炎舞などを決められれば理想的だ。逆に、回り込みの性能が普通以下のキャラは反撃ができないので、積極的に狙う必要はない。波動拳をガードしたのち、読み合いをしたほうがいいだろう。

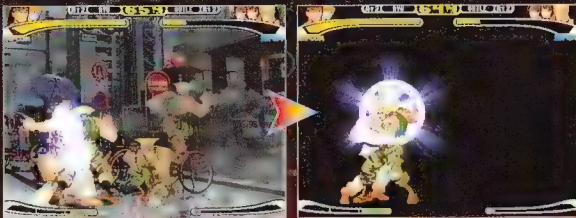
ほかの対応策として挙げられるのが、波動拳をスーパーコンボ（超必殺技）で抜ける方法。キムの鳳凰脚（Lv2以上）やギースのデッドリーレイブなど、高い性能を持つ技であれば、波動拳の硬直にたたき込める。ただのしゃがみ強Ⓚだったとしても、その硬直にヒットさせられる（ほぼ密着でないとその限りではないが）。

相手が⬋＋強Ⓚ→キャンセル弱波動拳、かつ自キャラの回り込みが高性能なら、回り込み後は反撃のチャンスとなる。

波動拳が連続ガードでなければ、大技をたたき込める。

これを狙えるスーパーコンボは、基本的にLv2以上。

Q Lv1スーパーコンボ（超必殺技）を乱発されたら？

A 性能の高いLv1スーパーコンボ（超必殺技）は、とくにSNKグルーヴで多用されます。スキが小さく、出がかりにわずかながら無敵時間があるのでやっかいですが、それ以上の無敵時間を持つ必殺技（昇龍拳など）ならまず勝てます。なお、通常技で止めようとするのは危険です。無敵技がないキャラは、回り込みで反対側へ抜けてしまいましょう。

相手のスーパーコンボよりも長い無敵時間を有する必殺技を使うのが理想的。

Q 雷煌拳→空牙の連係が止められません。雷煌拳ってスキが小さい？

A はい。実戦で反撃するのはかなり難しいでしょう。空振りさせてもガードしても、簡単に主導権は取れません。

技は当たらず、ユリは目の前に着地。手を出したくなるのが普通だが……。

【考察】

雷煌拳はしゃがんでいれば当たらず、空振りさせれば反撃することも不可能ではない。ただ、ユリが空中に跳び上がるので思わず立ちガードしてしまったり、空振り時も対応が遅れてしまうことが多い。ガードしても基本的には反撃できず、あせって動くとやはり空牙をくらいやすいので注意。ある程度読みを鋭くしていかないと、きちんと対応するのは困難な技のひとつだ。

Q ソニックブームや花蝶扇などのスキの小さい飛び道具にはどう対処すればいいの？

A 回り込みで回避したくなるところですが、相手の技（おもに足払い系）の射程内に移動してしまうと対応されやすく、自滅行為となりかねないので注意が必要です。そのような間合いで飛び道具を出された場合は、おとなしくガードすることも重要となります。

逆に、相手の技が届かないほど遠い間合いなら、回り込みで間合いを詰めても大丈夫です。回避した飛び道具が画面外に消えるまで、次の飛び道具を出されることはないので、さらに間合いを詰めるか、跳ぶか、といった読み合いに持ち込むことができます。間合いには十分に気を使いましょう。

回り込みはスキに足払い系をくらわないように行ないたい。そして読み合いへ。

Q カイザーウェイブにはどう対処すればいいの？

A 思い切って回り込みをするのが、もっとも状況を崩しやすい方法です。回り込みで接近し、カイザーウェイブをガードしたあとに反撃するのが基本です（すり抜けることができたら、それはそれでOK）。回り込みの終わり際のスキにくらう危険性もありますが、カイザーウェイブだけで負けることはなくなります。

近距離でガードできれば理想的。遠ければもう一度回り込みをしてもOK。

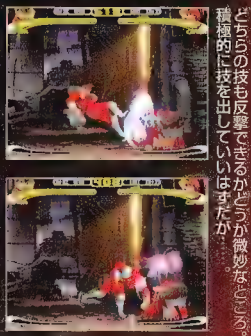
回り込みへの対処：回り込みへの対応は忘れてはならないが、キャラによる性能差がネックとなる。「一点読みでもキツイのでは」というほど高性能なテリー、舞、本田。反撃をミスすることがあるほど遅いキャミィ、バルログ、ベガ、ナコルル。その動作時間の差はなんと12〜13フレーム。当然、回り込み以外の選択肢もあるので……、すべてに対応するのは不可能？

反撃編

Q ナコルルのカムイムツベって反撃できないの？

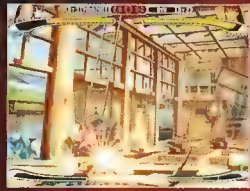
A 高い打点でガードした場合は、発生の早い技で反撃可能です。ただ、ナコルル側は地上の連係（しゃがみ弱Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓟなど）から出すのがセオリーで、その場合は足元付近に当たるため反撃できません。なお、この技はしゃがみガード不能です。

Q ベガの突進系必殺技には反撃できる？

A ダブルニープレスは、2段ともガードした場合は発生の早い技で反撃できますが、2段目のみガードしたときはまず反撃できません。また、間合いが離れて技が届かないこともあるので注意してください。サイコインパクトは発生の早い技で反撃できます。ただ、展開が早いので反応が遅れがち。ある程度の先読みが必要です。

どちらの技も反撃できるかどうか微妙なところ。積極的に技を出していいはずだが。

Q 山崎のギロチンをガードしたあとは反撃できる？

A 反撃できます。とにかく素早く動くことが重要で、少しでも遅れると間に合いません。

【考察】
山崎のギロチンはガード硬化が極端に短く、自分が動けるようになるのが思った以上に早いため、実はさまざまな技で反撃が可能だ。しかし、反応が遅れると再度ギロチンを出された場合にくらう可能性がある。かといって様子を見たり、回り込みを行なうと、ドリルを出された場合に厳しいものがある。手を出すのであれば素早く反撃しておきたい。なお、ギロチンは昇り の部分から当たった場合は多段になることにも注意が必要だ。総じて、少し慣れないと反撃は難しいといえる。

昇龍拳は反撃になるし、遅れても動けばヒットするので悪くない。理想は弱攻撃での反撃。

Q リョウの飛燕疾風脚、もしかして反撃不可能？

A 機会は少ないですが、近距離から出されてめり込んだときのみ、しゃがみ強Ⓚなどで反撃できます。飛燕疾風脚はタメ技、つまりどの状況でもすぐに出せる技ではないことを覚えておきましょう。

Q ライデンのジャイアントボムってガードすればOK？

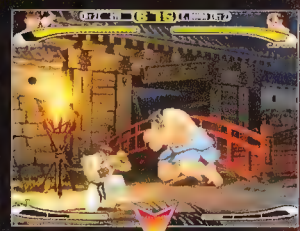
A スキが大きいのでガードすれば反撃できます。ただ、弱で出されたときはガード後に間合いが離れ、技が届かなくなることもあります。未然に対処するのであれば、バックジャンプがオススメです。これは画面端でも問題ありません。なお、地上での打撃技は基本的に空振りするのでやめておきましょう。一応、投げられ判定は存在しますが。

構え中は手を出さないほうが無難。ガード後に反撃できるが、間合いが離れてしまうと不可能。

Q 本田のスーパー百貫落としは反撃できますか？

A ガードしてしまうと反撃はできません。スキは皆無です。基本的に先手も取れないので、本田の優勢が続きます。

【考察】
無敵対空系の必殺技があれば少しは楽（回り込み→スーパー百貫落としはやはりキツいが）。問題は無敵技がないキャラやほとんど信用できないキャラ。大銀杏投げは怖いが、弱のスーパー百貫落としなら立ちガードするのがオススメ。間合いが離れるため、下りに反撃可能だ。なお、中間距離が保たれていれば対応はしやすい。垂直ジャンプなどを多用して、スーパー百貫落としの頂点～降りぎわをつぶすように闘っていくといい。

密着時にジャンプで逃げようとすると、空中でくらいやすい。

回り込みは投げ技をくらうが、無意味な行動ではない。

弱は昇りにも攻撃判定があり、それを立ちガードすれば反撃可能。

密着での飛び道具を見逃すな：それほどスキが大きくない飛び道具でも、目の前でガードした場合は反撃が可能。ガイルのソニックブーム以外であれば、しゃがみ強Ⓚなどでダウンを奪えることがほとんどだ。また、しゃがみ強Ⓚ系をガードした場合も反撃できることが多い。反撃できるポイントは意外にあるので、狙ってみてはどうだろうか。

ローリングアタック反撃技一覧表

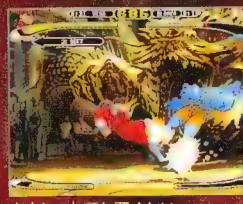
キャラ名	反撃として入る技
リュウ	真空波動拳（▲）
春麗	Lv2千裂脚、歩いて遠距離立ち強Ⓚorしゃがみ強Ⓚ（どれも立ちガード後）
ガイル	歩いて➡＋強Ⓟ
ダルシム	立ち強Ⓟ、立ち強Ⓚ、➡＋強Ⓟ（EX）、➡＋強Ⓚ（EX）
本田	Lv3鬼無双（※）
ブランカ	強ローリングアタック
バイソン	弱ダッシュストレート、Lv1クレイジーバッファロー（※）、ギガトンブロー（N、※）
バルログ	歩いて立ち強Ⓟ、少し歩いてレッドインパクト（N、激ムズ）
サガット	Lv3タイガージェノサイド（▲）、タイガーキャノン（EX）、グランドタイガーキャノン（EX）
ベガ	強ダブルニープレス（▲）、強サイコクラッシャー（EX）、Lv2ニープレスナイトメア（N）、Lv2ハートブレイクディスピアー（N）
さくら	Lv3真空波動拳（▲）
キャミィ	スパイラルアロー（N）、スピンドライブスマッシャー（▲）
モリガン	Lv3カーディナルブレイド（▲）
豪鬼	Lv2滅殺豪波動（Lv2激ムズ）
庵	Lv2八稚女
テリー	Lv2バスターウルフ
リョウ	Lv2龍虎乱舞、Lv2覇王翔吼拳
舞	Lv3超必殺忍蜂（※）、水鳥の舞（EX）
キム	Lv2鳳凰脚
ギース	デッドリーレイブ（※）
山崎	蛇使い 下段
ライデン	Lv3ファイアーブレス（N、▲、立ちガード後ならLv2でも可）
ルガール	Lv2ギガンテックプレッシャー
バイス	ディーサイド、強メイヘム（EX）
紅丸	電影スパーク（N）、➡＋弱Ⓚ（EX）
ユリ	Lv2覇王翔吼拳、Lv2飛燕鳳凰脚（EX）
ナコルル	強アンヌムツベ

N：ノーマルキャラ専用技　▲：基本的にあまりオススメできない
EX：エキストラキャラ専用技　※：着地前に当てるとクリーンヒットしない

Q ブランカのローリングアタック、ガードしたあとの反撃は何がいいのでしょうか？

A すべてのキャラが反撃可能というわけではありませんが、スーパーコンボを含めるとかなりの数になるので、表にまとめてみました。左の一覧表を参照してください。

スーパーコンボではなく必殺技で反撃できるキャラなら、ローリングアタックの多用は望むところ。ずいぶん楽な展開になるといえる。

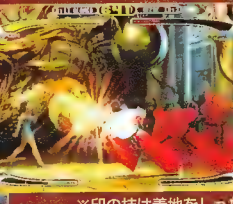
【考察】
表の反撃技は画面中央を基準としており、画面端でガードした場合の検証は含まれていない。画面端ならば、より容易に大ダメージの反撃技を狙うことができる。
さて、こうしてみると反撃自体はほとんどのキャラで可能だが、スーパーコンボ、しかもLv2以上が要求されるキャラが多いことが分かる。さらに、リバーサルが理想となる技や、空中で当てるとカス当たりになるため、ブランカの着地へ合わせるように出さなければいけない技（※印がついているもの）もある。よって、ブランカ側にしてみれば、通常技や必殺技で簡単に返せるキャラ以外には、積極的に使っていけることになる。

空中ヒットでも悪くないが、地上でヒットさせればさらにダメージアップ。

リュウは無理せず波動拳か。くぐられないように強で出そう。

※印の技は着地をしっかり狙おう。これではあまりにももったいない。

番外編

Q 投げ技でゲージが激増するって本当？

A はい、何回も攻撃する投げ技を行なうと、ゲージの増加量が顕著に現れます。もちろん、無条件で起こるのではなく、強攻撃ボタンを使った技を相手にガードさせたあとに限ります。

これで発動!!

強攻撃ボタンであればスーパーコンボでも条件は満たされる。ただし要Lv2となる。

必殺技でもOK。[illegible]わないが、次につながりにくいのが難点？

強攻撃ボタンの通常技で発動。ジャンプ攻撃や足払いなど、チャンスは多い。

詳細と解除法

まず、顕著に現れるのはつかみ系の投げ技。かみつき・締め技もこの類だ。また、京のⓀ投げなどの多段ヒットする投げ技もかなり増加する。
この現象が発動する条件は「強攻撃ボタンを使用した技を相手にガードさせる」というもの。どの技かは問わない。ジャンプ強Ⓟでも飛び道具でもいいし、スーパーコンボでもOK。ただし、強攻撃ボタンで出したLv1のスーパーコンボでは不可能となっている。
また、解除されてしまう条件もある。それは「弱攻撃ボタンを使用した技を使う」か「[illegible]」[illegible]

これで解除

強攻撃ボタンの技でも、相手に技がヒットすれば解除だ。

弱攻撃ボタンを使うと、技を問わずに解除となってしまう。

ゲー事典 ローリングアタックへの対処：反撃で確実にダメージを与えられるならそれに越したことはないが、実際にはさまざまな方法で対処するもの。リバーサルに近いタイミングで素早い飛び道具を撃ったり、間合いを詰めてから足払い系などで動きを止めることが多くなる。スーパーコンボゲージもつねに溜まっているわけではないので、放出していいのか迷いどころだ。

THE MILLENNIUM FIGHT 2000 Championship in TOKYO GAME SHOW

開催!!

9月24日、幕張が燃えた!!

時は9月24日、所は幕張。発売から1ヵ月というこの時期に、早くも全国大会が開催された。類を見ないスピード開催にも関わらず、そのレベルはかなりのもの。全国各地の予選を勝ち抜いた32人が、熱き闘いを繰り広げたぞ！

トーナメント表

優勝：梅原 大吾

選手	使用キャラ	代表
西川 有城	リョウ バイス 紅丸	通信対戦トーナメント代表
小野 夢紀	京 キング EXバイス	2大都市予選東京大会代表
竹田 高斗志	ダルシム 庵 EXバイス	パワープラントプルプル代表
粟井 克司	リュウ ケン	アミパラ2000代表
高田 昌典	[illegible]	2大都市予選大阪大会代表
運上 喬仁	ガイル ナコルル	ゾーン49条店代表
川村 忠幸	ブランカ キング ガイル	シルクハット京急川崎店代表
岡部 幸一	ブランカ ダルシム EXバイス [illegible]	遊ING浜線店代表
野田 龍太郎	キャミィ [illegible] キング	2大都市予選東京大会代表
浅沼 永生	ブランカ リョウ EXユリ	ミレニアムデビュー代表
坪田 学	ダルシム 本田 EXユリ	Vipファンタジア代表
早坂 盛	ダルシム キング ナコルル	プラサカプコン成田店代表
外河 喜彦	ナコルル リョウ	カプコサーカス新潟東店代表
永原 誠	ブランカ ダルシム キング 紅丸	ミレニアムデビュー代表
長崎 洋平	キング EX山崎	2大都市予選東京大会代表
中井 啓紀	リュウ キャミィ EXさくら	通信対戦トーナメント代表

選手	使用キャラ	代表
谷口 一	EXダルシム ナコルル EXバイス	SEGA池袋GIGO代表
海老名 崇生	ダルシム 本田 キング	ファミコンショップ桃太郎鴻巣店代表
梅原 大吾	リュウ ガイル	新宿スポーツランド西口店代表
生井 弘之	リュウ キング ユリ	2大都市予選東京大会代表
川喜多 幸一	ガイル キング バイス	プラサカプコン吉祥寺店代表
戸上 大輔	ルガール バイス	マジカルガーデン江南店代表
江上 生	ダルシム ナコルル キング	プラサカプコン吉祥寺店代表
新井 健一	ブランカ ナコルル キング	2大都市予選大阪大会代表
今井 理一郎	ブランカ ダルシム キャミィ [illegible]	ネオジオランド江坂3号店代表
大貫 晋也	ダルシム ナコルル キング	2大都市予選東京代表
井上 鉄哉	ケン ブランカ ダルシム	ゲームポイントシャトーEX代表
吉田 良	豪鬼	ユーファクトリー安城代表
椿 隆一	ブランカ ダルシム キング 紅丸	2大都市予選大阪代表
石川 満	ナコルル 京	通信対戦トーナメント代表
有明 聡	ブランカ さくら キング バイス	プラサカプコン土浦店代表
豊島 俊介	舞 ライデン	ソフマップ7号店代表

ゲー事典 **参加者の使用キャラ～前編～：**もっとも使用人数が多かったのは、キングの16人。つまり、半数が使用していたことになる。次いで、ダルシム13人(EX1人を含む)、ブランカ10人の順。いっぽう、レシオ2キャラではナコルルの8人がダントツでトップ。次点のリュウ、ガイルの4人を大きく引き離している。この数値は、その性能の高さを示す指標といえるのかも。

大会上位の顔ぶれ

優勝：梅原 大吾
使用キャラクター　リュウ／ガイル

『ストZERO3』の世界大会制覇は、記憶に新しいところ。今大会でも無類の勝負強さを発揮し、優勝をもぎ取った。先鋒のガイルを相手先鋒に倒された1回戦も、リュウの3人抜きで勝利。

準優勝：野田 龍太郎
使用キャラクター　キャミィ／キム／キング

大会唯一のキム使い。基本に忠実な攻めと、確実に鳳凰脚へとつなぐ連続技が光る。決勝戦では、しゃがみ強Ⓚ→半月斬の連係を読まれ、サマーソルトキックで割り込まれたのが痛い。

第3位：大貫 晋也
使用キャラクター　ダルシム／ナコルル／キング

完成されたナコルルの動きは、さすがの一言。ヒット確認でアンヌムツベとカムイムツベを的確に使い分け、スピードで圧倒していた。3位決定戦では、そのナコルルで4人抜き達成。

対決、再び……

ダルシムのコスプレに身を包んだ海老名君の選手宣誓で幕を開けた本大会。序盤の1、2回戦は、4台の筐体を同時に使って行なわれた。この中では、豪鬼で参加した吉田君が1回戦で消えてしまったのが残念。豪鬼使いとしての実力はお墨付きだったが、1キャラではやはり苦しかった、といったところだろうか。

トーナメントが進行し、準決勝では何といっても梅原君、大貫君の対決に注目が集まる。『ストZERO3』の全国大会決勝を始め、数々の名勝負を繰り広げてきた2人。このカードはできれば決勝で見たかった、と感じた人も多かったのではないだろうか。

会場全体が緊張感に包まれる中、対戦はスタート。堅さが見られる大貫君に対し、梅原君が最初から飛ばして大きくリードする展開に。大貫君は大将のナコルルで粘ったが、最後は対空LV3シチカプカムイイルシカのタイミングが合わず、ジャンプ強Ⓚがヒット。あえなくK.O.されてしまった。

そして、大貫君が実力を証明した3位決定戦後、運命の決勝戦。相手は、キムを主戦力としスキのない闘いで勝ち上がってきた野田君だ。しかし、ここでも梅原君は危なげない闘いぶり。リュウを出すことなく、見事優勝を飾った。

安定感抜群の闘いで優勝を飾った梅原君。カプコン常務取締役の船水氏から、副賞のDVカメラをゲット。

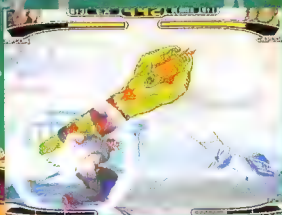
光る対応技術

大会参加者のテクニックで、とくに目立ったのは対応技術の正確さだ。たとえば対空。昇龍拳などの無敵技はもちろんのこと、通常技対空の反応も抜群。取れるところでは確実にダメージを与えるスタイルが、全員に浸透していたようだ。とくに印象的だったのは、数少ないレシオ3キャラ、山崎を使っていた長崎君。対空ギロチンで確実に大ダメージを与え、準々決勝まで勝ち上がっていたぞ。

また、回り込みへの対処も注目点だ。多用する人があまりいなかったにもかかわらず、少ない場面で確実に対応。優勝の梅原君はガイルのしゃがみ弱Ⓟやサマーソルトキック、3位の大貫君は、持続の長いナコルルのしゃがみ強Ⓚでダメージを与えていた。このあたりは、さすがの一言に尽きる。

対空のスーパーコンボで確実にダメージを与える。チャンスを逃さないことが、勝利を招く。

梅原君は、ガイルのジャンプ強Ⓟの先端を当てるように跳び込み、その後の攻めにつないでいた。

持続の長い技を回り込みの終わり際に重ね、確実に止めていた。反応の早さが印象的。

大会中に飛び出した開発秘話

準々決勝からは、NEO_Gこと開発の石澤氏が参加。大会の解説とともに、さまざまな裏話も聞かせてくれた。ひとつは、開発陣の間でノーマルキム最強説が流れているという話。石澤氏は、準優勝に輝いた野田君の動きを高く評価していたぞ。もうひとつは、キングのしゃがみ強Ⓚについて。これにGOサインを出したのは、ほかでもない石澤氏だとか。サイレントフラッシュを活用しやすくするということが、調整のカギになったようだ。

ボタンが壊れるアクシデントの間にも、興味深い話を聞かせてくれた。

大会中は対戦の解説を担当。大会をおおいに盛り上げていたぞ。

そして、早くも『2』の足音が……

大会終了後、まだ熱気覚めやらぬステージ上で、船水氏の口から驚くべき発言が飛び出した。何と、続編『カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2』の制作が発表されたのだ。これには、会場に集まった人たちもビックリ。大モニターにニュース調の映像が流れた瞬間、わが目を疑った人も多いのではないだろうか。詳しい内容に突っ込んだものこそなかったものの、すでに制作に取りかかっているのは確かなようだ。このぶんだと、発売もそう遠くない時期になるのかも……？

参加者の使用キャラ〜後編〜： 平均キャラ数は2.875人。4人チームが少ないため、意外に低い数値となった。もっとも多かったのは3人チーム。ナコルルを筆頭とする大将格のレシオ2キャラが1人と、レシオ1キャラ2人という組み合わせだ。ややもすると一気に崩れやすいレシオ1キャラ4人よりも、レシオ2のキャラが1人いたほうが安定度の高い展開ができそう。

~1から10まで教えます!!~

CAPCOM

特濃攻略!!

RYU & KEN リュウ&ケン

王道を歩み続けたスタイルがここに

やらなければならないことはすでに見えている。一歩一歩着実に前進し、頂点を目指そう。

Text:ちゃっきー

波動昇龍という基本

リュウ・ケンの基本戦術といえば、誰もが知っている波動昇龍。波動拳をプレッシャーにし、相手の跳び込み[illegible]龍拳で確実に落としていくスタイルだ。まずは、[illegible]底するところから始め[illegible]

ただ、相手側としても[illegible]しにくい間合いを選んで跳び込んでくるはず。手前に着地されるようなら前方ジャンプ昇り強Ⓚ、めくりを狙われるようならしゃがみ強Ⓟで対抗するのが理想形だ。このあたりの使い分けは、対戦経験がカギを握っている。

本作では、回り込みも警戒すべき行動のひとつ。これには、できる限りⓀ投げや打撃での反撃を決めていきたい。

素直な跳び込みには弱昇龍拳。「正面からのジャンプ攻撃はガード続け」くらいの気概で。

回り込みにはしゃがみ弱Ⓚやⓚ投げで対抗。テリーなど、短いキャラ相手は苦しいが。

間合い別の狙い

間合いの違いは戦術に大きな影響を及ぼす。この違いによって、波動[illegible]連係技のパターンを組み変えていこう。

画面端と端ぐらいの遠距離では、弱波動拳が中心。相手[illegible]

[illegible]

中間距離では、[illegible]波動拳の危険度が上[illegible]読まれればジャンプ攻撃からの連続技を受けることはもちろん、見てからの回り込みも危険。ジャンプ攻撃を出さずに跳び込まれると昇龍拳がとどかないこともあるなどマイナス要素となる。この間合いをキープさせないことが重要。安直だが、後方ジャンプで離脱するのも手だ。

波動拳を見てから対応される間合いは危険だ。突進系スーパーコンボには、とくに注意。

通常技の差し合いになる近距離戦は、踏み込んで足払い系の技を狙うのがひとつの目的だが、多くの場合リーチで負けてしまう点に注意。しかも、しゃがみ強Ⓚに回り込みを合わされることも少なくない。技がとどかない間合いではスキの小さい➡+強Ⓚで牽制[illegible]相手の動きを制限しよう[illegible]波動拳の危険性は[illegible]距離戦よりも低い。見てから対応されにくい強を使い、警戒心を持たせておくことが重要だ。リュウなら、灼熱波動拳を使うのが理想になる。

[illegible]には、➡+[illegible]う。

近距離戦やしゃがみ強Ⓚキャンセル時[illegible]

遠距離では弱波動拳から攻める。もし読まれても、この間合いなら危険度が低い。

跳び込み考察

密着戦になれば、しゃがみ弱Ⓚからの連続技と投げ技の使い分けでダメージを与えられる。しゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ強Ⓚの精度を上げれば、ダ[illegible]

[illegible]

有効[illegible]なので、[illegible]

弱昇龍拳を絡めて攻めよう。一発を狙うならめくりジャンプ強Ⓚ。密着からのしゃがみ弱Ⓚ×2↓前方ジャンプ➡+強Ⓚ(先端)↓前方ジャンプなど、間合いを合わせるパターンを作っていこう。

[illegible]密着状態から[illegible]しゃがみ弱Ⓚ2発→前方ジャンプ[illegible]この間合いを覚えよう。

めくりでガードを揺さぶれる。相手が技を出していれば、さらに対応されにくくなる。

~個別戦術~ KEN

ケンは、弱昇龍拳→昇龍裂破の連続技が魅力。画面中央でも入るので、対空やバクチから安定したダメージが望める。ジャンプ弱Ⓚから連係させるなど、強引な弱昇龍拳も多めに使っていこう。昇龍裂破は、普段はLv1を、少し遠いようなら距離稼ぎとダメージアップを兼ねたLv2を使うといい。

地上戦では、リーチの長い立ち強Ⓚが目立つ。ただしスキは大きく、跳び込まれると致命傷につながる恐れがあるので、多用しすぎないように注意。EXキャラも、基本戦術は同じだ。

弱昇龍拳からの追加ダメージは魅力的。Lv2も使い、はずさないように。

やや距離が遠いときの反撃技としても役立つ。スキの大きさには注意。

~個別戦術~ RYU

一撃必殺の真・昇龍拳が魅力。しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ→真・昇龍拳はクリーンヒットしにくいので、真・昇龍拳を狙う際はしゃがみ弱Ⓚを1発にしたい。また、弱昇龍拳から真・昇龍拳につなぎやすい画面端なら、弱昇龍拳と投げ技の二択が戦術として十分成り立つ。意識的に狙ってみよう。

通常時の戦術では➡+弱Ⓚがポイント。苦手となる中間距離からの接近手段(当たらない位置から出してもOK)になるほか、しゃがみ状態に当たる相手には近距離でも多用したい。

真・昇龍拳こそが命。リュウは2人目以降に配置するのが定石だ。

しゃがみ状態に当たる相手には多用できる。ガードさせれば有利

リュウ補足:➡+弱Ⓚは、ガードされたときは間合いに関係なく有利(最短5フレーム)。ヒットしたときは若干不利になる(最長2フレーム)。なお、しゃがみ状態に当たらないのはさくら、キャミィ、バイス、ユリ、舞、庵、モリガン、キム、ナコルル。読まれると反撃を受けるおそれがあるので、近い距離では控え目に。

SNK

特濃攻略!!

キング KING

レシオ1のお買い得キャラに密着!!

〜1から10まで教えます!!〜

基礎攻略メインだが、これから使う人だけでなく、現役のキンガー(?)も要チェックです。

Text:モリスケ

地上戦の基本から復習しましょう

地上戦でのけん制には、基本的にしゃがみ強Ⓚと➘+強Ⓚのみ使う。しゃがみ強Ⓚはリーチこそ長いとはいえないが、出が早くスキも小さいため、空振りしても反撃を受けにくいのがポイント。➘+強Ⓚは出が遅いもののしゃがみ強Ⓚよりもリーチが長く、終わり際を当てればガードされても硬直時間的に有利。また、波動拳系の飛び道具ならくぐりつつ攻撃することが可能だ（気功拳、ソニックブーム、ヨガファイア、覇王翔吼拳、カイザーウェイブ、EXさくらの波動拳は不可能）。ただし、垂直ジャンプやバックダッシュでかわされたあとに反撃を受けやすいので、多用はできない。

これらを使ってけん制するわけだが、どちらも相手の足元を攻撃する技なので、足元のくらい判定が消える技（ガイルの➘or➡+弱Ⓚなど）には一方的につぶされてしまう。このような技には、強ダブルストライクで対抗しよう。この技は遠距離で使うと見てから跳びこまれやすいので、出の早さを活かすために至近距離で出し、相手のけん制技をつぶすために使うのだ。

ジャンプ弱Ⓟでの跳び込みは打点が高くなってしまうが、この高さで当てても問題なし。

暴れる相手にはしゃがみ強Ⓚがヒット。相打ちは多いが、ダウンを奪えるメリットは大。

ジャンプ攻撃からの選択肢

足技でのけん制で相手の意識を地上戦に向けさせたら、跳び込みからの攻めを交ぜてみよう。おもに使うジャンプ攻撃は弱Ⓟと強Ⓚで、前者は相手の対空技をつぶす目的で、後者は連続技を狙う場合に使用する。弱Ⓟはジャンプした直後に出しても着地まで攻撃判定が消えないので、ジャンプ直後に出して空中で迎撃されにくくする。結果的に高い打点で当たることとなるが、リュウ程度の高さの相手ならば、ガードされても着地後の状況はほぼ五分となるので、続けて攻めることが可能。ジャンプ強Ⓚから連続技を狙う場合は、しゃがみ強Ⓚ→サプライズローズが安定だ。

通常技対空の使い分けは必須

キングのしゃがみ強Ⓟは対空技として非常に優秀なので、跳び込みはコレで迎撃していくのが基本。リュウやガイルのジャンプ弱Ⓚなど判定の強い技に対しても、最低でも相打ちは取れるので頼りになる。出が早いため、ある程度引き付けてから出さないと空振りする点に注意すること。また、迎撃時にキャンセル弱ベノムストライクを入力しておくと、一方的に打ち勝った場合に着地した相手へ重なってくれる。毎回入力しておくといい。

相手がしゃがみ強Ⓟとの相打ちを狙い、低い打点で技を出してくるようなら、遠距離立ち強Ⓚを交ぜるといい。しゃがみ強Ⓟよりも攻撃位置が高いので、相手の攻撃タイミングをズラす効果があるのだ。キングよりもレシオが高いキャラと闘う場合は、この使い分けで相打ちを避けたい。また、めくりを狙った跳び込みにはしゃがみ強Ⓟが空振りしやすいので、ジャンプ強Ⓟで迎撃しよう。出が早く上方向へ攻撃するため、ジャンプ直後に出してもヒットする。

このほか、Lv1でも無敵時間があり、割り込みや起き上がりなどで頼りになるサイレントフラッシュは、対空技としても機能する。非常に出が早いため、かなり引き付けないと空振りするほか、地上で当てた時よりもヒット数が減りやすいのが難点だが、タイミングさえ間違えなければ確実に打ち勝てるのは強み。

対空はしゃがみ強Ⓟがメインだが、状況を見極めてほかの対空技も使っていこう。

ダウンさせたら起き攻めを決行

しゃがみ強Ⓚや➘+強Ⓚでダウンさせたら、ダッシュで近づいて起き攻めを展開しよう。相手の起き上がりに合わせてしゃがみ強Ⓚを出し、攻撃判定の持続部分を重ねるのがベスト。しゃがみ強Ⓚは普通にガードさせても有利だが、持続部分を当てればさらに有利となるので攻め続けやすい。ただし、時間差起きあがりを交ぜられると持続部分を重ねるのは難しい。立ち上がるモーションが見えてからしゃがみ強Ⓚを出せば空振りは避けられるので、時間差起きあがりを使う相手に対しては、この方法で確実に当てていこう。

しゃがみ強Ⓚをガードさせたあとのおもな選択肢は、跳んだり暴れようとする相手には再度しゃがみ強Ⓚ、ガードを固めるようならダッシュで近づいてから投げやしゃがみ強Ⓚで崩していく。これらの攻めを仕掛ける際に、無敵技での反撃に注意すること。なお、しゃがみ強Ⓚがヒットした場合は強サプライズローズで追加ダメージを与えられるので逃さず反応したい。

しゃがみ強Ⓚを重ねてからの攻め以外には、ダウン中の相手をダッシュで跳び越えて背後に回る奇襲が効果的。ギリギリ回り込める程度の距離からダッシュしよう。背後に回ったらやはりしゃがみ強Ⓚを出すのだが、ガードを入れたまましゃがみ強Ⓚを出すとコマンド上➘+強Ⓚが暴発しやすいので、レバーを真下に入力しつつしゃがみ強Ⓚを出すように心がけたい。

起き攻めでは執拗にしゃがみ強Ⓚを狙う。ここからの攻めでダメージを与えるのだ。

EXキャラ補足

EXキャラは一部の必殺技が異なるものの、しゃがみ強Ⓚでのけん制や通常技での対空迎撃など、基本戦術は変わらない。EX独自の攻めとして、起き攻めの際にしゃがみ弱Ⓚ数発から投げor強猛襲脚といった単純なものを交ぜるのも面白い。ただし、サイレントフラッシュがないため、ノーマルキャラに比べて攻められやすいのが難点である。

EXでもしゃがみ強Ⓚを多用するスタイルに変化はない。ヒット後はノーマルキャラならサプライズローズで拾えたが、EXでは……、

跳び2段蹴りで拾える。拾うタイミングやコマンドはサプライズローズと同じなので、ノーマルキャラと同じ感覚で使えるハズだ。

連続技補足：基本であるしゃがみ強Ⓚ→強サプライズローズ以外には、けん制の➘+強Ⓚヒット確認後のLv1サイレントフラッシュがオススメ。画面端ではⓅ投げからの強サプライズローズが通常投げとは思えないほどのダメージを与えられるので、相手を画面端に追い込んだ場合はⓀ投げではなくⓅ投げを狙ってみよう。

CHARACTERS NOW!!
E.HONDA
E・本田　Text MVP

話題のゲージ溜め方法を有効に活用して、Lv3鬼無双の恐怖を具現化しよう。

さば折りでゲージ溜め

Ⓚ投げのさば折りは、ある条件を満たすことで、決めたときのスーパーコンボゲージ増加量が大幅にアップする。

その条件とは、「相手に強攻撃ボタンを使用した技をガードさせる」、ということ。立ち強攻撃、ジャンプ強攻撃、強の必殺技、Lv2スーパーコンボのどれでもOK。いずれかを相手にガードさせれば、条件のセットは完了だ。

そのあとにさば折りを決めると、1回ダメージを与えるごとに、強攻撃をガードさせたときと同じ量だけスーパーコンボゲージが溜まっていくのだ。具体的には、相手が振りほどいた場合でもおよそ1レベルぶんを溜められるぞ。

注意点は、弱攻撃を空振りするか、何かしらの攻撃が相手にヒットすると、セットした条件が解除されてしまうこと。つまり、おのずと狙うパターンが限られてくるわけだ。

強攻撃ボタンの技をガードさせたあとにさば折りを決めると、ゲージがみるみるうちに！

さば折りへのパターン

ここではさば折りを決めやすいパターンを見てみよう。

もっとも有効なのが、めくりジャンプ↓+強Ⓚからいきなりつかむパターン。起き攻めに使うと非常に効果が高い。

次いで、強スーパー百貫落とし後につかむパターンが挙げられる。回り込みで間合いを詰めて（密着にはならないように）そこから強スーパー百貫落としを出すといい。

そのほか、強スーパー頭突きをガードさせたあと、回り込みからつかんだり、逆に相手の回り込みを待ってつかむのもそこそこ使えるだろう。

さて、首尾よくさば折りを決めることができたら、ボタンとレバーでできるだけヒット数を稼ごう。そして溜めたスーパーコンボゲージを……。

起き攻めのめくりボディプレス後などは、もっとも狙いやすいポイントといえよう。

少し遠い間合いからの強スーパー百貫落とし後も、相手がガードさえしてくれれば狙い目。

Lv3鬼無双での二択

Lv3鬼無双は、暗転後にレバーを入力したのではガードが間に合わないという性質を持つ。つまり、近距離で回り込み→Lv3鬼無双と行なえば、正面か背後かで単純に二択となるわけだ。幸い、相手の背後に回ったとしても、コマンドは正面向きと同じで出せる。本田は連続技を狙いにくいキャラなので、スーパーコンボゲージはこういった使い方をしたほうがいいだろう。

ここで1つ連係を紹介しよう。それは、「さば折りを決めたあと一瞬後ろに下がって回り込み」である。これで相手の着地にピッタリ重なれるのだ。つまり、下がる距離が長ければ正面、短ければ背後に回ることができるわけ。また、相手がガードクラッシュしそうなときは、迷わずLv3鬼無双を出そう。多段技なので、ガードクラッシュさせつつダメージを与えられるぞ。

回り込みからピカーンとなる。さば折りを決めたあとの間合いはかなり絶妙だ。

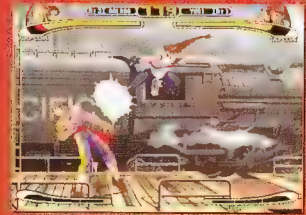
CHARACTERS NOW!!
BALROG
バルログ　Text 善之字元帥

最弱のレシオ3という汚名はどこからくるのか？　弱点を検証し、補強計画を計ろう。

バルログの弱点

本作におけるバルログには、ある重大な構造上の矛盾点（?）が存在する。まずはこの点について理解してほしい。

基本的にバルログが得意とするのは、リーチの長いしゃがみ強Ⓟと移動の速さを活かした、ヒット&アウェイ戦法である。しかし、このとき相手に跳び込まれた場合、何らかの方法で迎撃することができるかというと、それはかなり難しい。なぜなら、バルログで信頼できる対空技はスカーレットテラー（の早出し）だけであり、これを出すためには↓方向に長いタメ時間が必要となるからだ。そして、つねにスカーレットテラーのタメを確保しようとすれば、そのぶん持ち味であるスピードが殺されてしまう……。

以上が、バルログが抱えるジレンマだ。結局のところ、対空技を何とかしない限り、この問題は解決をみない。

通常技の対空がなく、相手の跳び込みをさばきにくいのが、バルログ最大の弱点だ。

ジャンプ攻撃をかわす

スカーレットテラーのタメができていない状態で相手に跳び込まれたときは、ショートバックスラッシュで相手のジャンプ攻撃をかわしてしまうのが効果的。普通、ジャンプ攻撃を仕掛けてくる相手は、ガードさせたあとの連係まで想定しているので、かわされるとどうしても対応が遅れるはず。そのスキを突くことができれば、ショートバックスラッシュは立派に対空技としての機能を果たすわけだ。

また、相手のジャンプ攻撃をガードしないことによって、ツメを折られにくくなる効果も見逃せない。人によっては、バルログ戦はツメを折ることを最優先に考えている場合もあるので、この効果は意外に勝率へと反映されるはず。

跳び込んできたとき、相手は攻撃をガードさせたあとの連係を考えているので――

ショートバックスラッシュでジャンプ攻撃をかわし、攻撃のタイミングをずらすといい。

2つの選択

ショートバックスラッシュでジャンプ攻撃をかわしたあとは、スカーレットテラーと投げが有効な選択肢だ。特にスカーレットテラーは、出した瞬間から空中判定になるため、足払い系の技を出してくる相手には滅法強い（しゃがみパンチ系には相打ちになることが多いが）。一応、ショートバックスラッシュのスキにバッチリ技を重ねられ、反撃を受けてしまう可能性はあるが、相手もかなり混乱しているため、そうそう的確に反撃されることはないはずだ。

もし、それでも反撃されるリスクが気になるという人は、ショートバックスラッシュ4～5回に1回くらいの頻度で通常のバックスラッシュも交ぜ、撹乱効果を高めるといい。

スカーレットテラーは足元の判定がなくなるため、足払い系の攻撃に対して非常に有効。

スカーレットテラーを読んでガードを固める相手には、投げを使っていく。当たり前？

ゲー事典　**本田新起き攻め：** 大銀杏投げのあと、強の百裂張り手を出してみよう。そのままボタン連打すれば、相手の起き上がりに重なってケズリ確定（リバーサル無敵技には負けるが）。すぐに百裂張り手を止めれば、そのまま大銀杏投げを決めるチャンスとなる。百裂張り手中にコマンド入力をしておけば、大蛇砕きも狙っていけるぞ。結構強力な起き攻めといえるはずだ。

CHARACTERS NOW!!

KIM KAPHWAN
キム・カッファン

Text 若人

キムの代名詞ともいえる鳳凰脚は、反撃性能の高い技だ。その狙いどころを覚えよう。

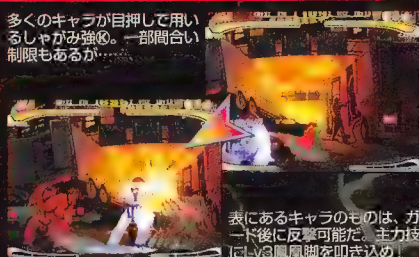
ガード後の反撃で狙う

キムの鳳凰脚は、レベルが上がるにつれて、突進力、無敵時間、強制停止時間の性能がアップする。Lv3にいたっては、強制停止時間が非常に長いために、相手は暗転を見てからではガードが間に合わないという特性を持つ。また、鳳凰脚は突進技のため、ある程度間合い離れていても、前述の特性は発揮される。その有効範囲は立ち強Ⓚが届く程度の間合いと、かなり広めだ。

この特性を活かせば、反撃技として高い効果を発揮する。前号で掲載した庵の八稚女と同タイプということで、反撃できる技も基本的には同じ。ガード後に間合いが離れる技でも、下表にあるものなら反撃対象となる。足払い系の技にはとくに注目だ。

多くのキャラが目押しで用いるしゃがみ強Ⓚ。一部間合い制限もあるが……

表にあるキャラのものは、ガード後に反撃可能だ。主力技にLv3鳳凰脚を叩き込め！

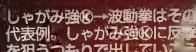
Lv3鳳凰脚で反撃したい技

しゃがみ強Ⓚ
△リュウ、△ケン、E.本田、バルログ、さくら、※庵、リョウ、キム、ギース、バイス、△ユリ、紅丸、ナコルル、△豪鬼
VS E.本田
スーパー頭突き、しゃがみ強Ⓟ
VS ブランカ
※ローリングアタック、↙+強Ⓟ
VS 京
荒咬み
VS ルガール
遠距離立ち強Ⓟ

△：先端ガード時は反撃不能
※：Lv2鳳凰脚でも反撃可能

牽制のスキも狙え!!

前述したガード後の反撃以外にも、Lv3鳳凰脚の特化した性能を活かすことで、中間距離で撃たれた飛び道具系必殺技をすり抜けつつヒットさせることが可能だ。この手の必殺技を持つ相手と対峙するときは、このことを頭に入れて闘っていこう。馴れてくれば、撃たれたのを見てからでも決められるようになるぞ。

ただし、ガイルのソニックブームだけは例外。この技は硬直時間が非常に短く、見てから鳳凰脚を出したのでは間に合わないケースが多いのだ。もし狙うのであれば、ある程度先読みで出していく必要がある。覚えておこう。

これらの戦法ができるようになったら、最終的には牽制技の空振りなどにも鳳凰脚を叩き込めるようになりたい。空振りを「見て」から入力をはじめたのでは間に合わないので、あらかじめコマンドのレバー部分を入力しておくのがポイントだ。さらに、経験と読み、素早い反応も必要となる。身に付ければ大きな戦力になるので、失敗を恐れずチャレンジしよう。

単体の飛び道具だけでなく、飛び道具が連続ガードにならない連係にも反撃が可能。

しゃがみ強Ⓚ→波動拳はその代表例。しゃがみ強Ⓚに反撃を狙うつもりで出していこう。

CHARACTERS NOW!!

YURI SAKAZAKI
ユリ・サカザキ

Text 真瑠世

今回は雷煌拳の強さでお馴染みのEXキャラ。おさらいの意味で、起き攻めも見てみよう。

雷煌拳の撃ち方

雷煌拳は技を出したあとに着地する際のスキが小さいため、結構気軽に出すことができる。しかし、さすがに強雷煌拳は先読みの回り込みなどで対処されやすいので注意が必要。強雷煌拳は、かなり距離が遠いときに使うのが効果的だ。この間合いでは、虎煌拳も充分に活用していきたい。

次に弱雷煌拳について。これは跳び上がる高さが低いので、技を出すと同時に跳び込まれた場合に偶然対空となるケースが少ない。しかし、動作が短いので回り込みで対応されにくいのも事実だ。

弱雷煌拳をうまく使うには、相手の足元付近に当たるか当たらないかの間合いから出すようにするとよい。こうすることで相手の行動をけん制し、回り込みをされた際に対処しやすい状況を作るわけだ。

次に雷煌拳を撃ったあとの行動について。ここはタッシュで接近してもいいが、実は普通に歩くほうが効果的だ。というのも、歩いて接近するだけで、雷煌拳がヒットしたときは連続技、ガードされたときは連係。回り込みに対しては反撃を狙いやすいからである。ダッシュをしてしまうと、雷煌拳を引き付けてからの回り込みに対処しにくくなるので注意しよう。なお、雷煌拳ヒット時は遠距離立ち強Ⓚ→覇王翔吼拳を狙い、ガードされたときの連係や回り込みへの反撃には、しゃがみ強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→弱雷煌拳を使うといい。

ただ撃つだけでも強力な雷煌拳。状況別の対応をしっかり行なえばさらに強くなるぞ。

強雷煌拳は遠い間合いで撃っていく。弱雷煌拳の間合いへ入るための布石に使おう。

もちろん虎煌拳もそこそこ使える技。多用して跳び込まれないように注意したい。

弱雷煌拳を相手の足元めがけて撃ったら、そのまま様子を見つつ前進していこう。

ヒット時は遠距離立ち強Ⓚ→覇王翔吼拳（Lv2以上なら確実）が簡単かつ大ダメージ。

雷煌拳を重ねる

雷煌拳は起き攻めにも非常に有効だ。先程のしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→弱雷煌拳だが、しゃがみ強Ⓚがヒットしていた場合、ちょうど相手の起き上がりに弱雷煌拳が重なるのである。

さらに、弱雷煌拳のあと大ジャンプで跳び込むと、ちょうどジャンプ弱Ⓚが正面ガードで相手の背後に着地する間合いになっており、しっかり地上技につなぐこともできるのだ。また、ハイジャンプから技を出さずに着地してしゃがみ弱Ⓚを出しても、起き上がりに重ねた雷煌拳から連続ヒットするのもポイント。もちろん通常ジャンプからジャンプ攻撃と着地下段の二択を仕掛けてもいい。正面と裏と着地下段を使い分けて、ガードを揺さぶろう。もちろん、ヒット時は先程の連続技でしゃがみ強Ⓚにつなぎ、起き攻めをループさせるべし。

なんと起き攻めのハイジャンプ→着地下段は、重ねた弱雷煌拳から連続ヒットするのだ。

ゲー事典 **キム相打ちコンボ**：飛燕斬は下半身しか無敵にならないので、対空技としてはイマイチ。だが、相打ちになればちょいとおいしい追撃が可能だ。条件は、相打ち時にキムが地上やられになったとき。このあと、前方ジャンプからの昇り鳳凰天舞脚で拾えるのだ。飛燕斬は上からの跳び込みには一方的に負けてしまうので、遠距離からの跳び込みに対して狙ってみよう。

CHARACTERS NOW!! CHUN-LI 春麗

Text 藤沢 弾

地上戦の強さには定評のある春麗。今回は細かな情報の特集といった感じだが、意外に重要かも。

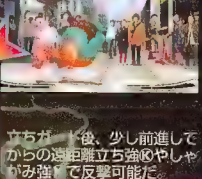
最新テクニック集

Ⓚ投げ後に、少しだけ待ってから相手方向にハイジャンプ→ジャンプ弱Ⓚと行なうと、相手の起き上がりにめくりでジャンプ弱Ⓚが重なる。相手キャラによって微妙にタイミングを変える必要があったり、わずかに歩いてからのほうが重ねやすいなどの違いがある点に注意。また、完璧なタイミングで重ねると、見た目はめくりでも正面ガードでも防がれてしまうので、やや遅めに重ねる感じがベスト。

対ガイル、春麗、ベガ、EX庵戦では、相手のジャンプ軌道が高いので、もぐり込むように前進しての近距離立ち強Ⓚが対空技として強力。ガイルやベガのいわゆる出っぱなし弱攻撃での跳び込みも相打ち、もしくは一方的に迎撃できる。さらに、迎撃後はダッシュ×1～2で相手の背後に回ることができ、それを利用して着地を攻めていける。

最後はEX春麗限定のネタ。起き上がりのリバーサルなどで、地上の相手にスピニングホーネットキックをクリーンヒットさせたあとに、最速で弱スピニングバードキックを出すと、相手の起き上がりに下降部分が重なる。相手が立ちガードすればめくりになり、ガードされても約2フレーム有利な状態になるので、奇襲として意外と有効だ。

ブランカのローリングアタックは「立ちガード」すれば反撃がほぼ確定することが判明

立ちガード後、少し前進してからの遠距離立ち強Ⓚやしゃがみ強Ⓚで反撃可能だ。

CHARACTERS NOW!! M.BISON M.バイソン

Text 藤沢 弾

対地、対空ともに信頼度の低いバッファローヘッドバットは不要! バイソンはEXで決まりだ。

極悪のすかし投げ

強攻撃をヒットorガードさせたあと、弱攻撃をヒットさせることなくⓀ投げのヘッドバットを決めると、スーパーコンボゲージがヘッドバット1回につき強攻撃1発ぶん増加する。これは巷ですでに知られているテクニックだが、EXバイソンのそれは全キャラ中「最凶」といえる。なぜか、強ダッシュアッパーを「空振り」した場合でも、スーパーコンボゲージの増加量がボーナスモードになるのだ。

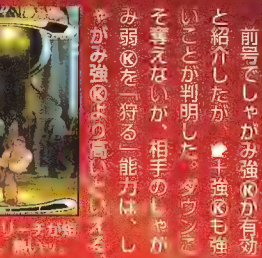
しゃがみ弱Ⓚ×2→強ダッシュアッパー（空振り）→Ⓚ投げ、と行なえば……。EXバイソンをカプコングルーヴでプレイすれば、スーパーコンボゲージに困ることは少ない。

しゃがみ弱Ⓚ→↘+強Ⓚ、といった連係でしゃがみガードを意識させる"仕込み"が重要。

そして強ダッシュアッパーすかしⓀ投げ。スーパーコンボゲージが驚くほど増加する。

覇足連打への対抗手段

前号でしゃがみ強Ⓚが有効と紹介したが、↘+強Ⓚも強いことが判明した。ダウンこそ奪えないが、相手のしゃがみ弱Ⓚを「狩る」能力は、しゃがみ強Ⓚより高いといえる。

上からつぶす感じで打ち勝つ。リーチが短いので接近するのに度胸がいる。

CHARACTERS NOW!! KYO KUSANAGI 草薙 京

Text SHO

荒咬み～七瀬後の連係で、相手のガードを揺さぶる方法を紹介。これでパワーアップ間違いなし!

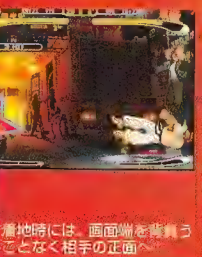
画面端限定連係

相手を画面端に追い込んだ状況で荒咬み～七瀬の3段攻撃を決めると、通常は相手との位置が入れ替わり、京側が画面端を背負うことになる。ここで垂直ジャンプをすると、タイミングによって着地する位置が変わり、相手のガードを揺さぶることが可能なのだ。相手が吹っ飛びモーションから地上へ落ちる前に垂直ジャンプすると、表に。相手が地上に落ちてからジャンプすると、裏に着地することができる。相手が地面に落ちるギリギリのタイミングでジャンプすれば、どちらの方向に着地するかわからなくなること請け合い。あとは相手の起き上がりに近距離立ち強Ⓚやしゃがみ弱Ⓚを重ね、荒咬みへの連続技につなげば、再び同じ連係を仕掛けることが可能だ。

ただし、さくら、山崎、モリガン、庵、紅丸、ナコルルに対しては、七瀬がヒットしたあと位置が入れ替わらないため、この戦法は通用しない。

画面端で荒咬み～七瀬までヒットさせたら、タイミングよく垂直ジャンプしよう。

相手がダウンする前に垂直ジャンプすれば、京はこの時点まで左を向いているが

着地時には、画面端を背負うことなく相手の正面へ

CHARACTERS NOW!! TERRY BOGARD テリー・ボガード

Text SHO

今回は、通常技からのスーパーキャンセルを利用した、より効果的な連続技を紹介しよう。

スーパーキャンセル

テリーの遠距離立ち弱Ⓚと遠距離立ち強Ⓟは、必殺技でキャンセルすることはできないが、スーパーコンボのパワーゲイザーとバスターウルフでならキャンセルすることができる。ただし、遠距離立ち弱Ⓚからは、パワーゲイザーならLv1でも連続技になるが、バスターウルフはLv3でないと連続技にはならない。

弱→強→必殺技といった目押しコンボに恵まれていないテリーにとって、弱攻撃からスーパーコンボにつなげる連続技はぜひともマスターしたいところ。具体的には、しゃがみ弱Ⓚ×2→遠距離立ち弱Ⓚ→パワーゲイザーorLv3バスターウルフの組み合わせがオススメ。パワーゲイザーが出しにくいという人は、まずバスターウルフから使ってみてほしい。

遠距離立ち強Ⓟは、相手によってはしゃがまれるとヒットしないので注意。

単発ヒット確認が難しいので、牽制技などをガードしたあとに使うといい。

非常に素早いコマンド入力を必要とする、遠距離立ち弱Ⓚからのスーパーキャンセル

出にくい人は、遠距離立ち弱Ⓚを↓↘→弱Ⓚと先行入力してバスターウルフを出そう。

ゲー事典

春麗：EXはめくりも落とせるスピニングバードキックと対空遠距離立ち強Ⓚが魅力だが、ノーマルの気功拳や天昇脚、遠距離立ち強Ⓚも捨てがたい……。グルーヴはカプコン1択か？

京の大蛇薙を連続ヒットさせる方法：密着＋レベル3限定という条件付きだが、しゃがみ強Ⓚからつなぐことができる。ノーキャンセルでつながるので試してみてほしい。

異彩を放つチェーンコンボ！
MORRIGAN モリガン

ほかのキャラにはないシステムを搭載し、非常にテクニカルなキャラに仕上がっている。やりがいがあるぞ！

Text 曽之手孟帥

技名	コマンド
投げ	
ムーンドレイザー	相手の近くで←or→+強Ⓟ
ブレストアンギッシュ	相手の近くで←or→+強Ⓚ
セクシャルアンブレイス	空中・相手の近くで←or→+強Ⓟ
特殊入力技	
エクスタシークライム	近距離→+強Ⓟ
ネクロディザイア	近距離→+強Ⓚ
スプラッシュリビドー	→+強Ⓟ
ディープクレッシェンド	→+強Ⓚ
ミステリアスアーク	↘+強Ⓟ
トワイライトループ	↘+強Ⓟ
シェルキック	ジャンプの下降中に↓要素+弱Ⓚ
必殺技	
ソウルフィスト	↓↘→+Ⓟ（空中可）
シャドウブレイド	→↓↘+Ⓟ
ベクタードレイン	相手の近くで→↘↓↙←+Ⓟ
スーパーコンボ（超必殺技）	
バルキリーターン	→↘↓↙←+Ⓚ(後Ⓚ)
カーディナルブレイド	↓↘→↓↘+Ⓟ
ダークネスイリュージョン	弱Ⓟ・弱Ⓟ・→・弱Ⓚ・強Ⓟ（Lv3orMAX版専用 空中可）

RATIO 2

チェーンコンボについて

モリガンには、ほかのキャラにはない「チェーンコンボ」というシステムがある。『ヴァンパイア』シリーズをプレイしたことのある人ならご存じのことと思われるが、これはある特定の法則性のもとで、通常技から通常技（あるいは特殊入力技）へと簡単に目押しコンボがつながるというもの。うまくつないで、連続技や固めに活用していこう。

通常技をたくさんつなぐだけあり、ほかのキャラの目押しコンボよりダメージは高め。

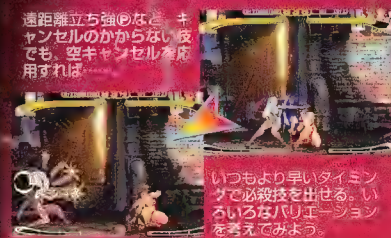
チェーンコンボとして成立する通常技のルート

すべての弱Ⓟ → 立ち強Ⓟ もしくは ↓or↘+強Ⓟ → →+強Ⓟ もしくは ↘+強Ⓟ

すべての弱Ⓚ → 立ち強Ⓚ もしくは ↓or↘+強Ⓚ → →+強Ⓚ もしくは ↘+強Ⓚ

※立ち強Ⓟ、立ち強Ⓚは遠近を問わず上の図に当てはまる

空キャンセルについて

本作には、通常技の出始めを必殺技でキャンセルできる、「空キャンセル」と呼ばれるテクニックがある。モリガンでこれを応用すれば、遠距離立ち強Ⓟ・→+強Ⓟ→空キャンセルソウルフィスト（実際は強Ⓟ連打でソウルフィストを出す感じ）といった具合に、キャンセルのかからない通常技にも、疑似的にキャンセルをかけることが可能だ。

遠距離立ち強Ⓟなど、キャンセルのかからない技でも、空キャンセルを応用すれば……

いつもより早いタイミングで必殺技を出せる。いろいろなバリエーションを考えてみよう。

シャドウブレイドの無敵時間は短い。対空に使うなら、きちんと引きつけて出そう。

もっとも多用するスーパーコンボ、カーディナルブレイド。空中コンボにも組み込める。

必殺技解説

●**ソウルフィスト**／速度の遅い飛び道具。スキはやや大きい。リュウ&ケンのように「跳ばせて落とす」戦術に組み込むには工夫が必要だ。また、空中版は撃ったあとに後ろへ跳ねるのが悩みのタネ。

●**シャドウブレイド**／昇龍拳系の対空技。無敵時間が極めて短いため、判定の強いジャンプ攻撃に対しては相打ちになってしまうこともしばしば。

●**ベクタードレイン**／非常に発生が早いコマンド投げ。ダメージも大きいので、投げ技には極力これを使いたい。

●**カーディナルブレイド**／シャドウブレイドのスーパーコンボ版で、おもに連続技に使っていく。対空技として使う場合、Lv1でも無敵時間はあるが、実戦で有効なのはLv2からだろう。また、近距離で出すと全レベルで暗転後のガードが間に合わない。

●**バルキリーターン**／いったん画面外に消えたあと相手の背後から現れ、Ⓚを追加入力するとシェルキックで突撃する（何もしないとそのまま着地）。また、出現前にレバーを↑or↓へ入れておけば、軌道を操作することができる。

●**ダークネスイリュージョン**／突進していき、ヒットすると連続打撃を叩き込む。長い無敵時間を持ち、近距離では暗転後のガードが間に合わない。あらゆる通常技をキャンセルして出すことが可能だ。

基本戦術

モリガンが得意とするのは遠距離立ち強Ⓟや↘+強Ⓟなど、リーチの長い技を使った通常技の差し合い。基本的にはこちらから無理に攻め込まず、これらの技がギリギリ当たるような間合いをキープして闘うといい。ときおり、空キャンセルソウルフィストなどを交ぜてみるのも効果的だ。

そして、通常技の差し合いで劣勢に立たされた相手は、跳び込みや回り込みで急接近してくることが多い。このうち、跳び込みにはシャドウブレイドで対応できるので（ヒットしたらカーディナルブレイドで追い打ちすること）、問題になるのは回り込み。スキにしゃがみ弱Ⓚからのコンボ（連続技参照）を叩き込めれば理想的だが、素早いタイプの回り込みにきちんと対応するのはかなり難しいので、コマンド投げのベクタードレインも使っていくといい。

こういった間合いはモリガン有利。もしも、相手が回り込みをしてくるようなら

発生が早く、投げ抜けできないベクタードレインで投げてしまうのが得策。読み重要？

連続技解説

Ⅰ シャドウブレイド→カーディナルブレイド

Ⅱ しゃがみ弱Ⓚ×2〜3→↘+強Ⓚ→カーディナルブレイド

Ⅲ しゃがみ弱Ⓚ→↘+強Ⓟ→ダークネスイリュージョン

Ⅳ Lv1バルキリーターン→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→Lv1カーディナルブレイド×2

※相手キャラ：サガット

Ⅰはシャドウブレイドからの空中コンボ。相手が画面中央、かつ地上ヒットのときは、カーディナルブレイドが当たらないことに注意しよう。

Ⅱはモリガン必須の基本コンボ。ヒット確認しつつ出せるようになっておきたい。

Ⅲはダークネスイリュージョンを組み込んだもの。ヒット確認は簡単だが、コンボ補正の関係で、単体でのダークネスイリュージョンよりダメージが低くなってしまう。実戦での利用価値は微妙か？

Ⅳはバルキリーターンから地上技につなげたコンボ。これもコンボ補正が厳しい。

キャンセル表&回り込み性能

キャンセル可能技……近距離立ち弱Ⓟ、遠距離立ち弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓚ、近距離立ち強Ⓟ、ジャンプ弱Ⓟ、ジャンプ弱Ⓚ　**スーパーキャンセル可能技**……遠距離立ち強Ⓟ、しゃがみ強Ⓟ、近距離立ち強Ⓚ、しゃがみ強Ⓚ、近距離→+強Ⓚ、↘+強Ⓚ　**回り込み性能**（見方は前号参照）……移動距離：B　動作全体：30　出始めのスキ：1　無敵時間：26　終わり際のスキ：3

※連続技はカプコングルーヴを基本としています。SNKグルーヴでは、Lv1→超必殺技、Lv3→MAX超必殺技となります。総合ダメージを表すゲージは、カプコングルーヴでゲージをLv3まで溜めた状態からリュウに決めたものです（注釈が有る場合を除く）。スーパーコンボはもっとも大きいダメージを与えられるレベルを使用しています。

出てくる時代を間違えた!?
NAKORURU ナコルル

本作のノリに相反する、驚異的な強さを持つナコルル。その強さのカギを握るのが愛鳥ママハハなのであります。

Text:若人

技名	コマンド
投げ	
流転駒激過刃	相手の近くで←or→+強Ⓟ
地天三連脚	相手の近くで←or→+強Ⓚ
特殊入力技	
地転斬	↘+強Ⓟ
鷹つかまり攻撃 横斬り	鷹につかまって弱Ⓟ
鷹つかまり攻撃 蹴り	鷹につかまって弱Ⓚ
鷹つかまり攻撃 下斬り	鷹につかまって強Ⓟ
必殺技	
アンヌムツベ	←↙↓+Ⓟ
レラムツベ	↓↘→+Ⓟ
アムベヤトロ	→↘↓↙←+Ⓟ
シチカプエトゥ	←↙↓↘→+Ⓚ
ママハハ(鷹)につかまる	↓↙←+Ⓚ
ママハハ(鷹)から降りる	鷹につかまって強Ⓚ
シチカプアイ	鷹につかまって↓↘→+Ⓟ
カムイムツベ	鷹につかまって↓↙←+Ⓟ
スーパーコンボ(超必殺技)	
シチカプカムイイルシカ	→↘↓↙←→↘↓↙←+Ⓟ
シリコロカムイノミ	↓↘→↓↘→+Ⓚ(Lv3orMAX版専用・弱Ⓟ弱Ⓚ強Ⓟ強Ⓚ同時押しでキャンセル)

RATIO 2

技解説

●**アンヌムツベ**／下段突進技。連続技に用いるのが基本だが、終わり際をガードさせれば有利な状況を作り出せるので、奇襲技としても役立つ。また、波動拳などを避けながら攻撃できることも覚えておこう。

●**レラムツベ**／斜め上方向へ突進攻撃を繰り出す。

●**アムベヤトロ**／頭上にいるママハハ（以下、鷹）を斜め下方向に飛ばす。判定は飛び道具扱いで、強のほうが遠くへ飛ばすことが可能。中間距離でのけん制技として使おう。

なお、鷹が使用する必殺技は、鷹がナコルルの頭上にいないと出せない点に注意。

●**シチカプエトゥ**／アムベヤトロ同様に鷹を飛ばす。アムベヤトロがダウンを奪えるのに対し、こちらはのけぞりになる。強ヒット時のみ、鷹が2回目の攻撃に移行する。

●**鷹につかまる**／つかまり中は弱Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚによる3種の技と、次に述べる2つの必殺技を出すことが可能。つかまり状態は強Ⓚを押すか、一定時間経過で解除される。

●**シチカプアイ**／つかまり状態から鷹を飛ばす。判定や性質はアムベヤトロとほぼ同等。

●**カムイムツベ**／つかまり状態から斜め下へ中段判定の突進攻撃を繰り出す。終わり際をガードさせれば有利になる。

●**シチカプカムイイルシカ**／鷹を水平に飛ばす多段飛び道具。ヒット数はLv1から順に3、4、5と上昇し、Lv3には頼れる無敵時間が存在する。

●**シリコロカムイノミ**／体力を回復。回復量は最大でゲージの約1／3。ボタン4つ同時押しで回復を中断できる。

アムベヤトロorシチカプアイでのけん制は、弱と強を使い分けるのがポイントだ。

弱アンヌムツベでの奇襲も有効。終わり際を当てれば、ガード時も攻勢をかけられる。

基本戦術

ナコルルの通常技は全体的にリーチが短いので、中間〜遠距離でのけん制は、必殺技のアムベヤトロ、鷹つかまり状態から出せるシチカプアイが主軸となる。この2つの飛び道具は、上空から攻撃判定が発生するため、相手の跳び込みを落とす効果もあり、非常に強力だ。また、強のアムベヤトロorシチカプアイに対して回り込みを合わせてくる相手には、手前に攻撃する弱のアムベヤトロorシチカプアイで迎撃可能。リスクもほとんどないので、このように弱と強の軌道を使い分けてけん制してくといい。このほか、弱アンヌムツベやカムイムツベを使った奇襲攻撃も強力。どちらも終わり際をガードさせれば硬直時間的に有利な状況を作り出すことができ、後述する近距離戦へ持ち込める。

対空はしゃがみ強Ⓟがメイン。リュウのジャンプ弱Ⓚなどの攻撃判定が出っ放しになる技には、ジャンプ弱Ⓚによる空対空で対抗していこう。

なお、跳び込みもそのジャンプ弱Ⓚがメイン。めくりを狙えるので非常に強力だぞ。

接近したらしゃがみ弱Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓟの連係から、ヒット時は弱アンヌムツベにつなげて連続技に。ガードされていたら遠距離立ち強Ⓟキャンセルで鷹につかまり、弱カムイムツベに連係させていくといい。この密着からのしゃがみ弱Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓟ→（鷹につかまる→）弱カムイムツベは、ちょうどよく終わり際を当てられるため、ガードされても有利な状況になる。これを利用すればラッシュをかけられるというわけだ。ナコルルの真骨頂とも言える超強力な攻めパターンなので、必ず覚えておこう。

前述の連係に昇龍拳やサマーソルトキックといった無敵技で割り込んでくる相手には、鷹つかまり状態から強シチカプアイを出して対抗しよう。

そのほかには、遠距離立ち弱Ⓟを用いた攻めも強力。前進しながらの遠距離立ち弱Ⓟで固めつつ、投げやしゃがみ強Ⓚで攻め立てるのだ。このときの投げ入力は、失敗しても立ち弱Ⓟが出るように同時押し入力を使うといい。Ⓟ投げなら弱Ⓟ＋強Ⓟ、Ⓚ投げなら弱Ⓟ＋強Ⓚだ。オススメはもちろん投げ抜けの受け付けが短いⓀ投げ。ボタンは押しにくいが活用していきたい。

ちょうど終わり際が当たるので、ガードされても有利な状況を維持できるぞ。

ガード時はキャンセルで鷹につかまり、弱カムイムツベに連係。

近距離戦では、しゃがみ弱Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓟから連続技を狙う。

起き攻め

弱アンヌムツベやカムイムツベ、しゃがみ強Ⓚなどでダウンを奪ったあとは、起き攻めのチャンス。めくりジャンプ弱Ⓚを狙い、攻勢を維持していこう。また、ナコルルのダッシュはステップ系なので、ダウン中の相手を跳び越えることができる。これを利用してガードを揺さぶるのも非常に有効だ。この2種の起き攻めを使い分けて攻め立てよう。

起き攻めはめくりジャンプ弱Ⓚが主軸。場合によって表ガードになるため非常に強力だ。

ダッシュを使った撹乱も有効。このあとしゃがみ弱Ⓚ始動の連続技や投げを狙っていこう。

連続技解説

Ⅰ しゃがみ弱Ⓚ×2→遠距離立ち強Ⓟ→弱アンヌムツベ

Ⅱ しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ→シチカプカムイイルシカ

Ⅰはナコルルの基本連続技。めくりジャンプ弱Ⓚなどから積極的に狙っていこう。

Ⅱはシチカプカムイイルシカを絡めたものだ。無理に狙う必要はないが、Lv3を用いればかなりの威力。ここぞというときに狙ってみては？

なお、相手を画面端に追い詰めた状況で連続技Ⅰを決めたあとは、Lv3シチカプカムイイルシカで追撃が可能。画面端だと弱アンヌムツベ後の画面スクロールが止まり、すぐに鷹を使用できるからだ。

画面端に相手を追い詰めた状況で、弱アンヌムツベの終わり際をヒットさせたあとは

Lv3シチカプカムイイルシカが決まる。タイミングはシビアなので要練習だ。

キャンセル表＆回り込み性能

キャンセル可能技……近距離立ち弱Ⓟ、遠距離立ち弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓟ、近距離立ち弱Ⓚ、遠距離立ち弱Ⓚ、しゃがみ弱Ⓚ、近距離立ち強Ⓟ（1段目）、遠距離立ち強Ⓟ、しゃがみ強Ⓟ、鷹つかまり攻撃全般　**スーパーキャンセル可能技**……しゃがみ強Ⓚ　**回り込み性能**（見方は前号参照）……移動距離：C　動作全体：32　出始めのスキ：1　無敵時間：29　終わり際のスキ：3

高性能な技をフル活用

GOUKI 豪鬼

Text ちゃーりー

性能は文句なしに高い。あとは、いかに相手を素早く倒し、体力を温存するかだ。投げ技も積極的に狙うべし！

技名	コマンド
投げ	
背負い投げ	相手の近くで←or→＋強Ⓟ
巴投げ	相手の近くで←or→＋強Ⓚ
特殊入力技	
鎖骨割り	→＋弱Ⓟ
くるぶしキック	↘＋強Ⓚ
天魔空刃脚	前方ジャンプ中頂点付近で↓＋
必殺技	
豪波動拳	↓↘→＋Ⓟ
斬空波動拳	空中で↓↘→＋Ⓟ
灼熱波動拳	→↘↓↙←＋Ⓟ
豪昇龍拳	→↓↘＋Ⓟ
竜巻斬空脚	↓↙←＋Ⓚ（空中可）
阿修羅閃空	→↓↘or←↓↙＋Ⓟ
スーパーコンボ（超必殺技）	
滅殺豪波動	→↘↓↙←→↘↓↙
天魔豪斬空	空中で↓↘→↓↘
滅殺豪昇龍	↓↘→↓↘＋Ⓟ
瞬獄殺	弱Ⓟ・弱Ⓟ・→・弱Ⓚ（Lv3orMAX版専用）

RATIO 4

技解説

●**豪波動拳**／近距離ヒット時にダウンを奪えることが長所。

●**斬空波動拳**／着地のスキが小さい空中飛び道具。使い方は戦術部分で詳しく触れよう。

●**灼熱波動拳**／豪波動拳より出が遅いかわりにダメージが若干大きく、ヒット時は必ずダウンを奪える。強は多段技。

●**豪昇龍拳**／リュウ・ケンの昇龍拳より出が早く、多段ヒットする。空中追い打ち可。

上昇中のヒザ部分にも攻撃判定アリ。攻撃発生は早いが、連続技の邪魔になることも。

●**竜巻斬空脚**／空中での追い打ち判定がある点はEXリュウと同様。上りぎわにも攻撃判定がある点に違いあり。

●**阿修羅閃空**／出した瞬間から無敵だが、スキは大きめ。画面端に到達するとそこで止まり、スキが軽減される。

●**滅殺豪波動**／Lv2以上は暗転後にガードが間に合わず、画面端でヒットさせれば豪昇龍拳などで追撃可能。

●**滅殺豪昇龍**／Lv1は発生と同時に無敵が切れるので、ほぼ連続技専用。Lv2以上は暗転後にガードが間に合わず、かつ発生まで無敵が持続。

●**天魔豪斬空**／出が遅く、使い勝手はイマイチ。ダメージもあまり大きくないので、ゲージはほかの技に回そう。

●**瞬獄殺**／一定距離内であれば、暗転を見てからではジャンプで回避されないのが特長。

基本戦術

基本戦術は、前号で掲載したEXリュウと同じ。やや手札の減る地上技を、空中の選択肢でカバーしていこう。豪鬼ならではの戦術は、斬空波動拳によるけん制。技はスキが小さく、相手が反応してから行動を起こしたのであれば対応できる。相手が回り込みでかわすようならしゃがみ弱Ⓚからの連続技、跳び込んでくるなら豪昇龍拳で撃墜しよう。読みも交えつつ、できる限り両方に対応したい。相手が様子を見ているようなら、その後攻め込むのもいい。

注意点は、斬空波動拳の出が遅いこと。読まれれば、当然反撃を受けることになる。バックジャンプや地上での様子見を交え、的を絞らせないようにしていきたい。

相手が萎縮したら攻め込むチャンス。前方ジャンプやダッシュを使おう。

見てからの回り込みには反撃可能。回り込みの短いキャラに注意。

斬空波動拳は、相手の足元を狙うのが理想形。ゲージ溜めの役割も果たす。

瞬獄殺への連係

前号でのEXリュウ攻略で触れたとおり、瞬獄殺は一定間合い内で出せば見てからジャンプなどで回避されないうえ、タイミング次第ではほぼ確定の状況を作り出すこともできる。ここでは、回り込みなど一般的な狙いどころ以外のポイントを紹介しよう。

筆頭は、ジャンプ弱Ⓚや前方ジャンプ中↓＋強Ⓚ後。こちらが有利になるような当たり方をした場合は少し遅め、高い打点で当たったときは着地後即座に出すのが理想だ。

もうひとつはしゃがみ弱Ⓟ後。密着からなら、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→瞬獄殺がオススメだ。ただし、最速のタイミングでは出さないこと。相手のガード硬直が切れる瞬間に暗転するのが理想。

ジャンプ弱Ⓚや天魔空刃脚後も、代表的な狙いどころといえる。

遅めのタイミングで瞬獄殺へ。早すぎるよりは、遅いほうがマシ。

密着のしゃがみ弱Ⓚから瞬獄殺のコマンドを兼ねたしゃがみ弱Ⓟにつなぐ。

連続技解説

連続技もEXリュウと同じでOK。もっとも基本となるIは、しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚをミスなくつなぐことがポイントだ。なお、近距離では弱竜巻斬空脚が2段当たり、その後の追撃回数が減る場合もあるので注意したい。

カプコングルーヴでは、ゲージとの相談でIの空中追撃部分を使い分けるだけでもいいが、SNKグルーヴではIIのコンボも重要になる。MAX版（Lv3）滅殺豪昇龍は、地上での全段ヒットを狙おう。

なお、魅せ技的なものになるが、画面端ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→滅殺豪波動（Lv2以上）→滅殺豪昇龍と組み立てることも可能。ダメージは絶大だが、滅殺豪波動の難しさが課題になる。

MAX版滅殺豪昇龍は、空中でヒットしてもイマイチ。地上連続技に組み込みたい。

起き攻めの工夫

もっとも安全かつ有効な起き攻めは、弱斬空波動拳を重ねる方法。豪昇龍拳などの必殺技のあとは、すぐにジャンプして出せばちょうど重なりやすい。あとは、ジャンプする方向で間合いを合わせよう。画面端なら、バックジャンプを使うといいぞ。その後は、近ければその場、遠ければダッシュしてからしゃがみ強Ⓚなどにつなごう。相手が弱斬空波動拳をくらった場合は、連続ヒットしてくれるのがポイントだ。この起き攻め法の長所は、時間差起き上がりに対応しやすい点にもある。

また、画面中央で投げを決めたあとは、1回ダッシュしてからジャンプの昇りで弱を出す（↓↘→↓＋弱Ⓟ）といい。必殺技後にタイミングを合わせてこれを重ねると、めくりになることもあるぞ。

起き上がりに弱斬空波動拳を重ねる。足元に当てるように出せばダッシュする余裕あり。

つなぐ技はしゃがみ強Kがいい。キャンセル弱竜巻斬空脚からの連続技で一発を狙え！

キャンセル表＆回り込み性能

キャンセル可能技……リュウと同様（10月号参照）。伸びきり部分が当たった場合、近距離＆しゃがみ強Ⓟはスーパーキャンセルのみ、遠距離立ち強Ⓚは不可能。 **スーパーキャンセル可能技**……遠距離立ち強Ⓟが不可能、ジャンプ強Ⓟと斜めジャンプ強Ⓚが可能、そのほかはリュウと同様。 **回り込み性能**（見方は前号参照）……移動距離：8 動作全体：27 出始めのスキ：1 無敵時間：22 終わり際のスキ：4

第一回 アルカディア大賞開催決定！ ノミネート作品発表!!

アルカディア大賞
ARCADIA AWARDS

アルカディア大賞とは、1999年10月1日から2000年9月30日までの1年間に、日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、最も優れたビデオゲームを選出し、その制作会社および製作者の功績を讃え表彰するものです。

その1年間の優秀作を選出し、それを表彰することにより、ゲーム制作に携わった多くの方々に感謝の意を表し、より多くの良作を生み出していただく一助になれればと思い企画したものです。

大賞の決定はこの一年間の人気や売上などの詳細なデータと業界内外の選考者により選抜されます。また、各部門賞に関しては、読者による人気投票をはじめ、選考者によるノミネート選出と読者投票などにより決定されます。

表彰部門

アルカディア大賞は、以下の全12部門により構成されています。

【最優秀作品賞】

★アルカディア大賞

★読者人気大賞（読者投票）

【ゲームカテゴリー部門賞】

★ベストグラフィック賞（ノミネート候補作から読者投票）

★ベストVGM賞（ノミネート候補作から読者投票）

★ベスト演出賞（ノミネート候補作から読者投票）

★ベスト筐体賞（ノミネート候補作から読者投票）

★新システム賞（ノミネート候補作から読者投票）

【その他の部門賞】

★ベストキャラクター賞（読者投票）

★好きなメーカー賞（読者投票）

★ベストインカム賞

★特別賞

★編集部特別賞

このアルカディア大賞の特徴は、業界に近しい方々による選考委員会を構成し、様々な視点からの意見や投票によって、部門賞ノミネートが決定されたというところです。また、栄誉ある大賞の選考も同様で、発表を行なう12月末までに厳正な審査に基づき決定されていきます。

また、読者の方々からの意見も多く反映していきます。アルカディア大賞に並ぶ栄誉ある賞としての読者人気大賞は、完全な読者投票による純粋な評価、そして各部門賞の最終決定は、読者の方々の1票にゆだねられるわけです。

各部門、投票の詳しい説明は次ページから解説いたします。

今年から始まるアルカディア大賞に、すべての読者の皆さまのご参加とご協力をお願い申し上げます。

2000年10月吉日　アルカディア編集部一同

アルカディア大賞選考委員

株式会社アドアーズ「ゲームファンタジア各店」様／株式会社アミューズメント産業出版「月刊アミューズメント産業編集部」様／株式会社アミューズメント・ジェイピー「アミューズメントJP編集部」様／株式会社ウェブレックス「Gamelex」様／株式会社エイ・クリエイト「月刊コインジャーナル編集部」様／株式会社エンターブレイン「週刊ファミ通編集部」「アルカディア編集部」／大堀 康祐様（株式会社マトリックス 代表取締役社長）／小野 憲史様（元ゲーム誌編集長）／小山祥之様（あまちゅあらいん代表）／ソフトバンク パブリッシング株式会社「週刊ドリームキャストマガジン編集部」様、「GM編集部」様、「週刊ザ・プレイステーション編集部」様、「GAMESPOT」様／株式会社電波新聞社「マイコンベーシックマガジン編集部」様／日本ゲームセンター協会様／富士通パレックス株式会社「テレパーク編集室」様／株式会社メディアワークス「電撃プレイステーション編集部」様、「電撃ドリームキャスト編集部」様、「電撃王編集部」様／山下章様（株式会社スタジオベントスタッフ）

以上、数多くの御協力によって成り立っております。御協力いただきました方々にはこの場を借りて御礼申し上げます。

ARCADIA AWARDS

アルカディア大賞 各部門賞 ノミネート作品について

これより紹介されている部門賞は、今回、読者の皆様による投票を募集する賞です。
各部門賞となる、ベストグラフィック賞、ベスト演出賞、ベストVGM賞、ベスト筐体賞、新システム賞、以上の5部門は、
1999年10月1日～2000年9月30日までに発売された全作品を対象に、様々な視点より選考委員会が選出した、
各部門に相応しいと思われるノミネート作品5タイトルの中から、最終的に読者の皆様の票により、受賞作品が決定されます。
読者の皆様にはノミネートされた作品の中から、各部門において最も優れていると思われるタイトル1作品を選んで
投票していただきます。投票の結果、最も得票数の高いタイトルが、部門賞に決定しますので、
各部門の意義をよく考えたうえで、各賞に相応しいと思われるタイトルを選出してください。
なお、投票の方法は、58ページにある応募要項と専用葉書を参照してください。

※ノミネート作品は、メーカーの50音順で並べています。

ベストグラフィック賞 ノミネート作品

『ベストグラフィック賞』は、過去1年間に発表された作品の中で、グラフィックが特に優れた作品に送られる賞です。近年、ゲームにおけるグラフィック技術は特に目覚ましい進歩を見せている分野であるだけに、グラフィック技術そのものや、アニメーション内容が優れていることはもとより、ゲーム内容に合った表現、手法であるかなども考慮して選出しています。

1 メタルスラッグ3

SNK
アクション '00/3

乗り物や分岐が追加されたシリーズ4作目。細かなキャラクターの動きから背景まで、グラフィックの描き込みはシリーズを通して評価が高い。

2 ギルティギア ゼクス

アークシステムワークス／サミー
対戦格闘 '00/7

業務用第一作目とは思えない、虚実の混じり合った幻想的な背景や、効果的に使用された、透明感のある技のエフェクト処理が印象的な意欲作である。

3 パワースマッシュ

ヒットメーカー／セガ
スポーツ '99/12

プレイヤーキャラクターのリアルな動作や、打点の位置によって変わるフォーム、踏み込みの力の入り具合などを見事に再現している。

4 デッド オア アライブ2／デッド オア アライブ2 ミレニアム

テクモ
対戦格闘 '99/12 '00/1

キャラクターのデザインや、ダメージを受けた時の表情、柔らかさの表現など、本来硬質なイメージを持つポリゴンのイメージを覆した作品。

5 ミスタードリラー

ナムコ
アクションパズル 発売月 '99/11

キャラクター、ブロックなどの画面の配色、スコア表示などのデザインに至るまでが、ゲーム内容とうまく融合した作品。

ベスト演出賞 ノミネート作品

『ベスト演出賞』は、過去1年間に発表された作品の中で、演出面において優れた作品に送られる賞です。キャラクターの動き、ストーリー展開や幕間デモ、世界観、オープニング、エンディング、カメラワークなど、すべての要素が考慮されます、しかし逆に、そのうちのたったひとつの要素でも、プレイ中にゲームを盛り上げるすばらしい演出効果を持っているタイトルであれば評価対象となり得る幅の広い賞であるとも言えます。

1 メタルスラッグ3

SNK
アクション '00/3

多彩な乗り物やキャラクター、細々とした背景にいたるまで、あらゆる動きや仕掛けが、プレイする度に新たな楽しみを与えてくれる。

2 パンチマニア 北斗の拳

コナミ
体感パンチシミュレーション '00/3

アニメと同じ声優陣や、「北斗百烈拳」などの奥義のイメージそのままに動くパッド、デモシーンなどで、アニメの世界を実体験できる。

3 ギルティギア ゼクス

アークシステムワークス／サミー
対戦格闘 '00/7

システム、キャラクターの設定や世界観だけでなく、技の細かな演出ひとつひとつをとっても、開発者のこだわりと遊び心が感じられる。

4 ゴルゴ13

ナムコ
スナイプシューティング '00/2

原作をもとに構成されたミッション、効果的に挿入されるデジタルコミックなど、原作の持つストイックな雰囲気を再現する数々の演出が登場。

5 トラック狂走曲

ナムコ
ドライブ '00/6

一度見たら忘れられない強烈なイラストや、ストーリー展開。人情避けや、ライバル車との対決イベントなど、インパクトの強い演出が多い。

ベストVGM賞 ノミネート作品

『ベストVGM賞』は、過去1年間に発表された作品の中で、特に音楽、音響効果、効果音をはじめとする、サウンド要素が優れた作品に送られる賞です。他の賞同様に選考基準は様々ではありますが、音楽的に優れているのみならず、ゲームミュージック・SE等、またはそれに準じるものとして、いかに作品内容に効果的に作用しているか、活かされているかも考慮しています。

1 ビートマニアⅡDX 3rdstyle
コナミ
ビーマニ　'00/3

曲数、ジャンル共に豊富なシリーズ3作目の作品。完成度の高いオリジナル曲に加え、UKミュージックなども意欲的に収録している。

2 サンバDEアミーゴ
ソニックチーム／セガ
音楽ゲーム　'99/12

マラカスとサンバという単純明快な組み合わせで、誰でも簡単に音楽との一体感が楽しめる。誰もが聴き覚えのある選曲もポイント。

3 サイヴァリア
サクセス／タイトー
シューティング　'00/3

無機質な世界に薄くかぶせるように流れるサウンドが、高い評価を得てのノミネートとなった。作曲は、サクセススタッフの手によるもの。

4 トラック狂走曲
ナムコ
ドライブ　'00/6

自由に選曲可能な、冠次郎の演歌が流れる異色のVGMが注目されがちだが、独特のゲーム内容を盛り上げるサウンドの効果も高い。

5 ミスタードリラー
ナムコ
アクションパズル　'99/11

全体に流れるVGMに加えて、連鎖時やブロックを掘るSE、キャラクターのボイスなども、プレイのテンポに軽快なリズムを与えている。

ベスト筐体賞 ノミネート作品

『ベスト筐体賞』は、過去1年間に発表された業務用ビデオゲーム筐体の中で、専用（大型筐体・音楽ゲーム・ガンシューティング）・汎用（通常の基板を差し替えて使用する筐体）を問わず、最も優れた筐体に送られる賞です。単純に外観としても、機能美としても、その筐体が優れたものであれば、評価の対象としてノミネート作品を選出しています。

1 パンチマニア 北斗の拳
コナミ
体感パンチシミュレーション　'00/3

6つの可動式のパッドをタイミング良く連打するという、単純明快なシステムで、原作の持つイメージをうまく再現した機能的な筐体。

2 イノセントスウィーパー サイレントスコープ2
コナミ
ガンシューティング　'00/6

筐体のモニターとは別に、スコープ内にもライフルの動きに連動した拡大映像のモニターが組み込まれ、射撃の臨場感がうまく演出されている。

3 サンバDEアミーゴ
ソニックチーム／セガ
音楽ゲーム　'99/12

サンバを題材としたカーニバル風のゲーム内容だけに、二人でプレイすることを強調したマットや、明るい配色のデザインがマッチしている。

4 ダービーオーナーズクラブ ダービーオーナーズクラブ2000
ヒットメーカー／セガ
競走馬育成シミュレーション　'99/11 '00/6

筐体そのものだけでなく、待機用の椅子などを含む、プレイ空間も作品の一部としてプロデュースするという、ゲームの新しい一面を開拓した。

5 ワールドキックス
ナムコ
スポーツ　'00/3

キックの強弱をコントロールするボタンをボール型にして、プレイヤーが筐体に密集して蹴り合うことで、パーティー性を引き出している。

新システム賞 ノミネート作品

『新システム賞』は、過去1年間に発表された作品の中で、最も斬新であると思われるアイデアを持つ作品に送られる賞です。新しいと思える要素が少なくなってきたと言われる現在でも、開発者の方々はより新しい要素を生みだそうと努力されていることと思います。細かいゲーム上のルールから、基礎となる入力デバイス、コントロール系を含めたものまで、評価対象が広範囲に及ぶ賞になります。

1 ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド
スマイルビット／セガ
タイピング　'99/12

ガンシューティングをキーボードの早打ちソフトに置き換えた新感覚のプレイ内容が、OL層をはじめ、幅広いユーザーに支持された。

2 ダービーオーナーズクラブ ダービーオーナーズクラブ2000
ヒットメーカー／セガ
競走馬育成シミュレーション　'99/11 '00/6

自分の競争馬を育ててレースに参加させることができ、戦績や能力データをカードに保存してコレクトできるシステムが、熱狂的なファンを生んだ。

3 サンバDEアミーゴ
ソニックチーム／セガ
音楽ゲーム　'99/12

センサーでプレイヤーの動きを感知することにより、マラカスでの演奏という単純で能動的なアクションをうまくゲームに取り入れた。

4 ワールドキックス
ナムコ
スポーツ　'00/3

4人が敵味方に分かれて同時にプレイでき、筐体下のボールを蹴る強さによって、画面内のボールの飛距離が変化するシステムが話題になった。

5 サイヴァリア
サクセス／タイトー
シューティング　'00/3

ショットのパワーアップや、プレイできるステージ数など、敵弾を自機にかすらせることにすべてを特化した新システム「BUZZ」が特徴。

ARCADIA AWARDS

読者大賞とその選考方法

今回、読者の皆様に「最も優れている」と判断されたゲームに贈られる賞、それが読者大賞です。

読者大賞のノミネート作品は、平成11年10月1日から平成12年9月30日の間に発売されたゲーム123タイトルを対象としています。その中からあなたが「優れている」と思われたゲームを3タイトル選び、順位付けをして投票してください。

読者大賞の集計方法は以下の通りです。

1位が3pts、2位が2pts、3位が1ptsとなっています。集計の結果、最も獲得ptsの多い作品が、読者大賞の受賞作となります。

どの作品を1位に選ぶかが、読者大賞作品の決定に大きく影響しますので、順位付けには十分注意してください。

ノミネート作品リストについて

ノミネート作品は全部で123タイトルあり、それらがまずメーカー15社の名前順で、次に発売日の順でならんでいます。

ゲームのタイトルと一緒にゲーム画面を掲載していますので、選考の材料としてご利用ください。

また、最近発売されたゲームの記憶が新しいからといって早合点せずに、過去の作品も十分考慮に入れたうえでの投票をお願いいたします。

韓国IGS社
作品数1

1 形意拳(シンイーケン)
IGS/アルタ 対戦格闘 発売月 '00/4

株式会社エス・エヌ・ケイ
作品数7

2 餓狼 -MARK OF THE WOLVES-
SNK 格闘 発売月 '99/11

3 インベージョン
MIDWAY/SNK ガンシューティング 発売月 '99/11

4 サーフプラネット
Gaelco/SNK スポーツ 発売月 '00/1

5 スポーツステーション
MIDWAY/SNK スポーツ 発売月 '00/2

6 メタルスラッグ3
SNK アクション 発売月 '00/3

7 ガントレット・ダークレガシー
MIDWAY/SNK アクション 発売月 '00/6

8 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000
SNK 格闘 発売月 '00/7

株式会社カネコ
作品数3

9 パニックストリート
カネコ アクションパズル 発売月 '99/10

10 TEL雀
カネコ 麻雀 発売月 '99/11

11 ガツン
カネコ/パー アンド エフ アクションパズル 発売月 '00/5

株式会社カプコン
作品数8

12 ストライダー飛竜2
カプコン アクション 発売月 '99/12

13 スポーン イン ザ デーモンズ ハンド
カプコン 多人数対戦アクション 発売月 '00/1

14 グレート魔法大作戦
カプコン（エイティング/ライジング） シューティング 発売月 '00/2

15 マーヴル VS. カプコン 2 ニューエイジ オブ ヒーローズ
カプコン 対戦格闘 発売月 '00/3

16 パワーストーン2
カプコン 多人数対戦アクション 発売月 '00/4

20 ポップンステージ.ex
コナミ 発売月 ビーマニ '99/11
KONAMI
コナミ株式会社
作品数27
19 1944 〜ザ・ループマスター〜
カプコン (エイティング・ライジング) 発売月 シューティング '00/9
18 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ ミレニアムファイト2000
カプコン 発売月 対戦格闘 '00/8
17 マーズマトリックス
カプコン (タクミコーポレーション) 発売月 シューティング '00/6
25 キーボードマニア
コナミ ビーマニ 発売月 '00/1
24 ダンスダンスレボリューション Solo2000
コナミ 発売月 ビーマニ '99/12
23 ダンシングステージ フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー
コナミ 発売月 ビーマニ '99/12
22 ダンスダンスレボリューション 3rdMIX
コナミ 発売月 ビーマニ '99/11
21 ステップチャンプ
コナミ 発売月 バラエティ '99/11
30 パンチマニア 北斗の拳
コナミ 発売月 体感パンチシミュレーション '00/3
29 ポップンミュージック4
コナミ 発売月 ビーマニ '00/3
28 ビートマニアIII
コナミ 発売月 ビーマニ '00/3
27 ビートマニアIIDX 2ndstyle
コナミ 発売月 ビーマニ '00/3
26 ビートマニア コンプリートMIX2
コナミ 発売月 ビーマニ '00/1
35 ギターフリークス 3rdMIX
コナミ 発売月 ビーマニ '00/4
34 ビートマニアIIDX 3rdstyle
コナミ 発売月 ビーマニ '00/3
33 ポップンミュージック ミッキーチューンズ
コナミ 発売月 ビーマニ '00/3
32 ポップンミュージック アニメロ
コナミ 発売月 ビーマニ '00/3
31 ビートマニア クラブMIX
コナミ 発売月 ビーマニ '00/3
40 ダンスダンスレボリューション 3rdMIX PLUS
コナミ 発売月 ビーマニ '00/6
39 ダンスマニアックス
コナミ 発売月 ビーマニ '00/6
38 イノセントスウィーパー サイレントスコープ2
コナミ 発売月 ガンシューティング '00/6
37 ビートマニア フィーチャリング ドリームズ・カム・トゥルー
コナミ 発売月 ビーマニ '00/6
36 ドラムマニア 2ndMIX
コナミ 発売月 ビーマニ '00/4

ARCADIA AWARDS

45 ポップンミュージック アニメロ2号
コナミ 発売月 ビーマニ '00/9

44 ギターフリークス 4thMIX
コナミ 発売月 ビーマニ '00/9

43 ドラムマニア 3rdMIX
コナミ 発売月 ビーマニ '00/9

42 ダンスダンスレボリューション 4thMIX
コナミ 発売月 ビーマニ '00/8

41 GTIクラブ コルソイタリアーノ
コナミ 発売月 レース '00/7

49 ロードランナー ザ ディグファイト
彩京 発売月 アクションパズル '00/2

48 ストライカーズ 1945 PLUS
彩京/SNK 発売月 シューティング '99/12

47 ストライカーズ 1999
彩京 シューティング 発売月 '99/10

株式会社彩京
作品数6

46 パラパラパラダイス
コナミ 発売月 ビーマニ '00/9

53 チェンジ エア ブレード
サミー シューティング 発売月 '99/12

サミー株式会社
作品数3

52 ドラゴンブレイズ
彩京 シューティング 発売月 '00/9

51 クイズでアイドル ホットデビュー
MOSS/彩京 発売月 クイズ '00/8

50 対戦ホットギミック フォーエバー
彩京 発売月 テーブル '00/5

57 ロックンメガセッション
ジャレコ 音ゲー 発売月 '99/11

56 アイドル雀士 スーチーパイIII
ジャレコ 発売月 脱衣麻雀 '99/10

株式会社ジャレコ
作品数5

55 ギルティギア ゼクス
アークシステムワークス/サミー 発売月 対戦格闘 '00/7

54 パチンコ セクシーリアクション2
サミー 発売月 脱衣パチンコ '00/2

61 救急車 EMERGENCY CALL AMBULANCE
ワウ エンターテイメント セガ 発売月 ドライブ '99/10

株式会社セガ・エンタープライゼス
作品数25

60 ドリームオーディション
ジャレコ 発売月 音ゲー '00/3

59 ロックン3
ジャレコ 音ゲー 発売月 '00/2

58 ステッピング3スペリア
ジャレコ 音ゲー 発売月 '99/12

アルカディア大賞
66 セガ テトリス
ワウ エンターテイメント セガ 発売月
パズル '99/11
65 ダイナマイトベースボール'99 ボールゲーム ア ゴー!ゴー!
ワウ エンターテイメント セガ 発売月
スポーツ '99/11
64 ダービーオーナーズクラブ
ヒットメーカー セガ 発売月
競走馬育成シミュレーション '99/11
63 ジャンボ! サファリ
ヒットメーカー セガ 発売月
ドライブアクション '99/10
62 アウトトリガー
セガ・エンタープライゼス 発売月
3D対戦シューティング '99/10
71 F355チャレンジ ツイン
セガ・エンタープライゼス 発売月
ドライブ '99/12
70 ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド
ワウ エンターテイメント セガ 発売月
タイピング '99/12
69 サンバDEアミーゴ
ソニックチーム セガ 発売月
音楽ゲーム '99/12
68 パワースマッシュ
ヒットメーカー セガ 発売月
スポーツ '99/12
67 火星チャンネル MARS TV
ヒットメーカー セガ 発売月
ミニゲーム '99/12
76 セガ マリンフィッシング
ワウ エンターテイメント セガ 発売月
釣りシミュレーション '00/3
75 タッチ・デ・ウノー!2
ヒットメーカー セガ 発売月
タッチパネル '00/2
74 バーチャNBA
セガ・エンタープライゼス 発売月
スポーツ '00/2
73 エイティーンホイーラーズ
セガ・エンタープライゼス 発売月
ドライブ '99/12
72 ぷよぷよDA! -featuring ELLENA system-
コンパイル セガ 発売月
音楽ゲーム '99/12
81 スラッシュアウト
アミューズメント・ヴィジョン セガ 発売月
アクション '00/8
80 スターウォーズ:レーサーアーケード
セガ・ロッソ セガ 発売月
ドライブ '00/7
79 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム M.S.B.S.Ver.5.66
ヒットメーカー セガ 発売月
対戦アクション '00/6
78 ダービーオーナーズクラブ2000
ヒットメーカー セガ 発売月
競走馬育成シミュレーション '00/6
77 ああっ女神さまっ ~闘う翼とともに~
ワウ エンターテイメント セガ 発売月
クイズ '00/6
SETA®
株式会社セタ
作品数1
85 EA SPORTS NASCAR ARCADE
セガ・ロッソ セガ 発売月
ドライブ '00/9
84 日テレ式!未来予想スタジオ
ワウ エンターテイメント セガ 発売月
タッチパネル '00/9
83 東京バス案内
FORTYFIVE セガ 発売月
ドライブ '00/8
82 ジャイアントグラム2000 ~全日本プロレス3 栄光の勇者達~
ワウ エンターテイメント セガ 発売月
対戦格闘 '00/8

ARCADIA AWARDS

89 開運クイズ 幸福の旅人

ナムコ　発売月 '99/12　クイズ

88 ウンジャマラミー NOW!

SCE ナムコ　発売月 '99/12　音ゲー

87 ミスタードリラー

ナムコ　発売月 '99/11　アクションパズル

namco

株式会社ナムコ

作品数18

86 五月陣戦3

セタ　発売月 '00/1　将棋

94 アクアラッシュ

ナムコ　発売月 '00/2　アクションパズル

93 クライシスゾーン

ナムコ　発売月 '99/12　ガンシュー

92 パカパカパッション スペシャル

プロデュース ナムコ　発売月 '99/12　音ゲー

91 クエスト・フォー・フェイム

ヴァーチャル・ミュージック・エンターテインメント ナムコ　発売月 '99/12　音ゲー

90 ミリオンヒッツ

日光堂 ナムコ　発売月 '99/12　音ゲー

99 ブレイブブレイド

エイティング ライジング ナムコ　シューティング　発売月 '00/6

98 新日本プロレスリング闘魂烈伝4 ARCADE EDITION

TOMY YUKES ナムコ　発売月 '00/3　スポーツ

97 SUPERワールドスタジアム2000

ナムコ　発売月 '00/3　スポーツ

96 ワールドキックス

ナムコ　発売月 '00/3　スポーツ

95 ゴルゴ13

ナムコ　発売月 '00/2　スナイプシューティング

104 テクノヴェルク

ナムコ　発売月 '00/8　音ゲー

103 恋のパラパラ大作戦

ナムコ　発売月 '00/7　音ゲー

102 ミスタードリラー2

ナムコ　発売月 '00/7　アクションパズル

101 カートデュエル

ナムコ　発売月 '00/7　ドライブ

100 トラック狂走曲

ナムコ　発売月 '00/6　ドライブ

108 まわすんだ〜!!

タイトー　発売月 '00/3　まわしゲー

107 電車でGO! 3 通勤編

タイトー　発売月 '00/3　電車運転ゲーム(シミュレーション)

106 ランディングハイジャパン

タイトー　発売月 '99/12　フライトシミュレーター

105 麻雀王

タイトー　発売月 '99/12　麻雀

株式会社タイトー

作品数11

113 バトルギア2

タイトー　発売月 '00/7　ドライブ

112 電車でGO! 3 通勤編・ダイヤ改正

タイトー　発売月 '00/7　電車運転ゲーム（シミュレーション）

111 ランディングハイジャパン イージーバージョン

タイトー　発売月 '00/7　フライトシミュレーター

110 上海 ～昇龍再臨～

タイトー　発売月 '00/7　パズル

109 サイヴァリア

サクセス　タイトー　発売月 '00/3　シューティング

117 デッドオアアライブ2

テクモ　発売月 '99/12　対戦格闘

116 ワンオンワンガバメント

テクモ　発売月 '99/12　スポーツ

テクモ株式会社

作品数5

115 がんばれ運転士!!

タイトー　発売月 '00/9　電車運転ゲーム（シミュレーション）

114 サイヴァリア リビジョン

サクセス　タイトー　発売月 '00/9　シューティング

121 グンペイ

バンプレスト　発売月 '00/2　パズル

株式会社バンプレスト

作品数1

120 テクモワールドカップ ミレニアム

テクモ　発売月 '00/3　スポーツ

119 ザ・ブロックくずし

テクモ　発売月 '00/2　パズル

118 デッドオアアライブ2 ミレニアム

テクモ　発売月 '00/1　対戦格闘

応募要項

アルカディア大賞に投票していただくうえで、次の事項にご注意ください。

●投票は本誌P58～59に付属の専用投票ハガキをご利用ください。専用ハガキ以外での投票は無効となります。

●回答欄にはマークシート記入式と記述式があります。マークシートへの記入は必ず鉛筆をご使用ください。鉛筆以外で記入されますと、集計対象外になってしまいますのでご注意ください。

●設問の回答は全て記入してください。

●アルカディア大賞のノミネート作品は平成11年10月1日から平成12年9月30日までに発売されたゲームを対象にしています（ただしJAMMA機械基準に準拠していないものは除いています）。また、正式な発売日を迎えていないゲームに関しては含まれていませんのでご注意ください。

なお、前述の条件を満たしながらノミネート作品にないゲームがありましたら、そのゲーム名を書いてください。

●投票締め切りは、2000年11月29日（水）消印有効とさせていただきます。

123 婆娑羅

ビスコ　発売月 '00/8　戦国アクションシューティング

122 ラブリーポップ麻雀 雀々しましょ2

ビスコ　発売月 '00/2　麻雀

VISCO®

株式会社ビスコ

作品数2

ベストキャラクター賞

今年も数多くのゲームが排出された。当然、登場するキャラクターも新旧入り乱れての大活躍となったわけだが、その中でも君たちが一番魅力を感じたキャラクターに票を投じてもらいたい。キャラクターのどんなところに魅力を感じたかは、君たち次第、何でもOK!!

キャラクターの中で、最も多くの票を獲得したキャラクターがベストキャラクターとなるのだ!!

好きなメーカー賞

メーカー側にしてみれば、読者の自メーカーに対する好感度・人気がダイレクトに反映されるこの賞は、ある意味では一番欲しい賞なのかもしれない。好きなメーカーへの投票は、特に理由は言及しない。とにかく普段から、自分のひいきにしているメーカーに投票してほしい。

これも得票数が一番多いメーカーが好きなメーカー賞に選ばれるのだ!! メーカーは君の貴重な一票を心待ちにしているぞ!!

料金受取人払

世田谷局承認

589

差出有効期間
平成11年10月
19日まで
（郵便切手不用）

郵便はがき

154-8736

589

（受取人）
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
ARCADIA 編集部
アルカディア大賞係

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話	(　　)	
住所	都道府県　市郡区			
E-mailアドレス				

ベストグラフィック賞
1　2　3　4　5

ベストVGM賞
1　2　3　4　5

ベスト演出賞
1　2　3　4　5

ベスト筐体賞
1　2　3　4　5

新システム賞
1　2　3　4　5

好きなメーカー賞

ゲームメーカー	

ベストキャラクター賞　※ゲームタイトルとキャラクター名を記入してください

ゲームタイトル	
キャラクター名	

キリトリ線

BRAND NEW UPDATES ARCADIA NEWS CUP

DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM 頂上決戦『OVER THE TOP』

REPORT

デッドオアアライブ2ミレニアム（以下、DOA2）も、現在ではアーケード版、PS2版、DC版と、3つのプラットホームで遊べるようになった。ここへきて"3つの頂点に立つ者は誰か"を決めるべく、テクモ主催のDOA2全国大会……その名も「OVER THE TOP」が行なわれたので、ここでレポートしよう。

まずは気になるアーケード部門から。アーケード部門は、東京ビッグサイトで開催されたAMショー最終日（9/23）の決勝トーナメントを目指して、全国12ヵ所で店舗予選が行なわれた。また、これに加えて当日予選も行なわれ、結果的に店舗予選通過者12名+当日予選通過者4名=計16名が駒を進めた。

決勝トーナメントの大会形式は、2本先取のシングルモード。ハイレベルな闘いが繰り広げられるなか、決勝まで勝ち残ったのは、ぽぱい君（かすみ）とサトヤス君（かすみ）。同キャラ対決となった決勝戦……混戦を制したのは、冷静沈着な動きを見せたぽぱい君!!　こうして、アーケード部門代表者は決定した。

テクモブースには、大会を一目見ようと大勢のギャラリーが集まった。

一方、9/22～24に幕張メッセで開催された東京ゲームショーの会場では、PS2部門・DC部門の決勝トーナメントが行なわれた。激戦の末、代表にはCHIHARU君（あやね）、YOU君（あやね）がそれぞれ選出され、遂に3部門の代表者が出揃った。

頂上決戦は3名総当たりの巴戦。DOA2最強の名を賭けて、白熱した試合が繰り広げられた。結果は右下表のとおり、他のふたりを圧倒したDC部門代表のYOU君が優勝!!　続く準優勝にアーケード部門代表のぽぱい君、第3位にPS2部門代表のCHIHARU君となった。

ぽぱい君（手前）対サトヤス君（奥）によるアーケード部門の決勝戦。

優勝者には豪華賞品とDOA2チャンピオンベルトが授与された。

DOA2 OVER THE TOP アーケード部門

DOA2 OVER THE TOP 頂上決勝

	ぽぱい	CHIHARU	YOU
ぽぱい（アーケード代表）		WIN	LOSE
CHIHARU（PS2代表）	LOSE		LOSE
YOU（DC代表）	WIN	WIN	

シグマ改めアドアーズ、新会社発足記念プレゼントキャンペーン!!

RELEASE

クイズに答えてDVDプレーヤーをGETしよう！

ゲームファンタジアでおなじみの株式会社シグマが10月1日に、同じアルゼグループの株式会社テクニカルマネージメント（コンピュータ関連商社）と株式会社環デザイン（施工設計会社）と合併し、新しく「アドアーズ株式会社」に生まれ変わったのを知っているだろうか？　新会社となったアドアーズは、ハード・ソフト全般にわたるアミューズメント施設総合開発企業を目指しているそうだ。ゲームファンタジアともどもよーく名前を覚えておこう。

さて、今回の3社合併と新会社の発足を記念して、アドアーズはオープン懸賞方式のプレゼントキャンペーンを実施している。簡単なクイズ（ホントに簡単な社名クイズだぞ）に解答・応募すれば、正解者の中から抽選で100名に、なんとDVDプレーヤーが当たるのだ。実施期間は11月30日まで（当日消印有効）。どしどし応募しよう!!

【問題】

○の中にあてはまるカタカナを入れてください
シグマの新しい社名は、ア○○ーズです。

【賞品】
抽選で100名様にDVDプレーヤー

【実施期間】
2000年10月15日(日)～11月30日(木)

【応募方法】
ハガキにクイズの答えと、
①郵便番号 ②住所 ③氏名 ④年齢 ⑤性別 ⑥電話番号 ⑦職業を明記して、下記の宛先まで郵送。

【宛先】
〒108-0074
東京都港区高輪3-22-9 アルゼ高輪ビル
アドアーズ(株) 運営企画課「クイズ」（アルカディア）係

【応募締切】
2000年11月30日(木)（当日消印有効）

【当選発表】
賞品の発送をもって当選者発表に代替。

【お問い合わせ先】
アドアーズ(株) IR・広報課 佐野または田嶋
TEL：03-5530-6515(直)

ヒントになるかどうかは疑問だけど、アドアーズの社名ロゴを特別掲載！

ARCADIA News Clip Brand New Updates

REPORT

東京ゲームショウでPCネットゲーム大会開催!!

これまでにも誌面で何度か紹介してきた、ネットワークゲームのランキングを制度化し、ゲームの競技化を目指す「BattleTop(バトルトップ)」が、8月に「BattleTop Japan」を設立、その最初のイベントとして、先日千葉・幕張メッセで行なわれた東京ゲームショウにブースを出展し、一般公開日の9月23日(土)、24日(日)の両日に渡って、PCの人気ネットワークゲーム「STARCRAFT-BLOODWAR(BLIZZARD)」と『QuakeⅢArena(Activision)』によるトーナメント大会を開催した。

各大会の優勝者には、バトルトップ協賛の日本サムスンより、MP3プレイヤーやTFT液晶モニター、光学マウスなどの豪華賞品が贈られ、上位2名にはWCGC観戦用のチケットが手渡された。

このWCGCとは「World Cyber Game Challenge」の略で、バトルトップ内で行なわれた代表選考予選を勝ち抜いた世界17ヵ国、200名以上の選手が一堂に会する大規模な世界大会。こちらは10月7日(土)～10月15日(日)に韓国で行なわれた。

日本予選である東京ゲームショウブース内での大会は多数の参加者があり、それぞれ当日抽選による16名のトーナメント形式で対戦。準決勝～決勝戦になるとレベルの高い熱戦が繰り広げられ、好評のうちに幕を閉じた。また両日には「週刊アスキーWAMオンライン」のネットアイドル平石一美、韓国のプロリーグに所属するプロゲームプレイヤーとの対戦なども行なわれた。

現在、バトルトップジャパンは日本での活動を開始し、公式なルールに基づいた「競技」としてのネットゲームの普及に努めている。国内でも各メーカーによるインターネットランキングなどは頻繁に行なわれているが、これだけ大規模な大会が開催されるのは「PC房」と呼ばれるネットゲーセンが大流行という韓国の土壌があってこそだろう。現在、韓国では51名のプロゲームプレイヤーが活躍中である。

http://www.battletop.com/ へアクセス!!

PCの対戦型ネットゲームに自信があるなら、バトルトップのサイトで会員登録し、全世界での自分の腕前を試してみよう。

ブース内にはPCが何台も設置され、STARCRAFTやQuake Ⅲ Arenaの通信プレイが楽しめた。日本のネットゲーセンも、きっとこんな感じ?

23日の「Quake Ⅲ Arena」大会表彰式の模様。上位者は「マイマウス」や「マイキーボード」を持参していたぞ。

RELEASE

11月23日。それは勤労感謝じゃなくて、「ゲームの日」!

11月23日の勤労感謝の日が「ゲームの日」であるということを知っているだろうか? "ゲームセンターと地域社会のコミュニケーションを深めるため"という目的で始まったものだけど、今年ですでに6回目を向かえるのだ。これは毎年、各都道府県で福祉施設や養護施設にゲームや景品を出前したり、ゲームセンターに招待したりという活動を行なっている。もちろん、全国各地のゲームセンターでもいろんなイベントが開催される予定なので、「ゲームの日」にはとりあえずゲーセンに足を運んでみよう。

近年の「ゲームの日」では、起用されるイメージガールも話題になっている。今年は国民的美少女グランプリの須藤温子。テレビ東京の「64マリオスタジアム」で司会をしていただけにゲームには詳しいはず(?)。「ゲームの日」前後にゲームセンターで行なわれる来場者アンケートに答えれば、須藤温子QUOカードがもられるかもしれないぞ。

このほかの注目ネタをひとつ。今年は20世紀最後の「ゲームの日」ということで原点に戻って、"ファン感謝イベント"が用意されている。その中のイベントグッズにビデオメーカー各社のキャラがプリントされた特製クリアホルダーというものがある。まだ現物を見たことがないけど、レアものになること間違い無しだ。どこのお店で配られるかは分からないから、近所のゲーセンをこまめにチェックしよう。

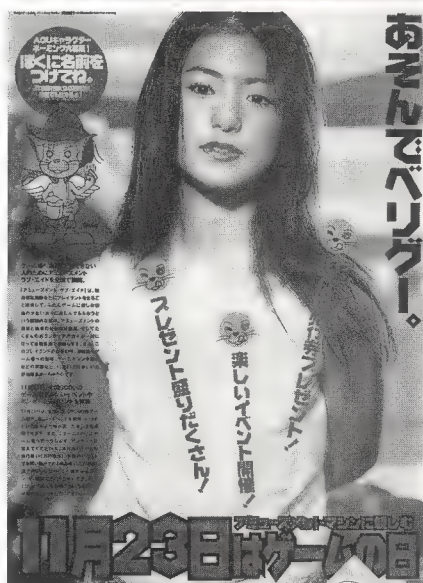
〔その他のイベント〕

●来場者アンケート

「ゲームの日」恒例のアンケートは、ゲーセンの利用回数や遊ぶ目的などの簡単な質問に答えるものだ。貴重なデータになるから、みんなで協力しよう。もちろん、これに答えれば旅行券・商品券・ファミレス食事券・QUOカードと様々なプレゼントがあるぞ。

●AOUキャラクターの愛称募集

上のアンケートにくっついて、AOUマスコットキャラの愛称募集も行なわれる。決定したネーミングに投票した人には、抽選で1名に20万円分の旅行券があたるぞ。とりあえず、やってみよう。

これが幻の……となるかもしれない、「ゲームの日」特製クリアホルダー(のイメージイラスト)。CAPCOM vs SNKを凌ぐ競演が繰り広げられている。日本全国にいくつ流通するかは分からないけど、みんな探せ!!

「ゲームの日」告知ポスターと店舗前に飾られるノボリ。どこかで本物の須藤温子にあえるかも。

アミューズメントマシンに親しむ
ゲームの日
11月23日

セガ、アミューズメント施設部門を分社!!

REPORT

セガ・エンタープライゼスは、「セガワールド」「GiGO」などのゲームセンターやジョイポリスなどのATP(アミューズメントテーマパーク)を運営するアミューズメント施設事業を本体から分離して、新しく設立した子会社へ譲渡した。新設子会社は全部で5社、全国を5エリアに分割し、それぞれの地域にあるアミューズメント施設を今後営業していく。セガによると、スピーディーな意志決定を反映させ、地域に密着した経営で店舗の潜在的な可能性を掘り起こすことにより、安定した高収益事業を構築することが目的であるという。セガは昨年行なったリストラにより、営業利益ベースで5%向上している。今回の分社化でさらなる高収益性を実現する狙いである……。

なんて、おカタイ新聞チックな文章はこのくらいにして、コレでセガのゲーセンがどうなるのか? というアルカディア読者に切実な問題に入りましょう。一番大きなことは、ゲームセンターに決定権が発生することだろう。自社製品をイヤでも設置しなければならない状況だったのが、別会社になることで「売上の上がらない製品はいらない」と言えるようになるのだ(たぶん)。セガ製品一辺倒から変わっていく、でもグループ会社だからセガ製品の入荷は早い……となるかも。これはすごくいいことかもしれない。別会社といっても各子会社の株主(会社の意志決定機関)はセガなのだ。だから、会社の舵取りはセガが行なうのである(ややこしい……)。分社に合わせて発表された今後のロケーション展開は以下の通りだ。ちなみに春先に一部で報道された社名変更の話だけど、新聞報道によると11月1日から(株)セガになると決まったらしいぞ。

①**新しい複合業態の模索**　今までの単なる複合じゃなく、異業種と密着タイアップした"ハイブリッド"ゲーセンを目指す。
②**3分100円事業からの脱却**　『ダービーオーナーズクラブ』のような新コンセプトゲームの開発、プリペイドカードなど時間従量制の導入検討。
③**IT化への対応**　光ファイバー・サテライトデータ配信(実験でノウハウは構築済み)など新しいインフラへの挑戦。ネットワークビジネスとロケーションビジネスの融合。

ドリラーキャンペーン　今月は「×印ブロックアタック」

EVENT

最後のテーマは「×印アタック」。ワンダーページに自分で登録した場合は、その旨ハガキのスミに書いて下さい。下の紙をハガキに貼って、〒151-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「ミスタードリラー選抜キャンペーン」係まで。11月15日(水)必着。

ミスタードリラー2
ミスタードリラー選抜 ハイスコアキャンペーン　**申請用紙**

申請スコア　　×印ブロック数　個

申請パスワード

ステージ名 ： インド ・ アメリカ ・ エジプト

店舗名

フリガナ							
氏名							
ペンネーム							
年齢		性別		血液型		生年月日	
電話							
住所	〒						
E-メールアドレス							

ナムコリリース情報　PDAパックマン&INTIニュース

RELEASE

●「パックマン」in ZAURUS!!

シャープ株式会社が販売するPDAの代名詞「ZAURUS(ザウルス)」にナムコの顔・パックマンが登場するぞ。ナムコのゲームソフトマルチプラットホーム展開により、ザウルスのコンテンツとして提供されるのだ。

なぜ、ザウルスなのか? これは、優れたカラー液晶技術があることと、20周年となるパックマンに親しんだ世代がザウルスのユーザー層と合致するからだそうだ。

ひょっとしたら、2020年頃には、3DCG表示のPDAでドリラーがプレイできるようになってるかも!?

【ダウンロードサイト】
シャープスペースタウン
http://www.spacetown.ne.jp

パックマンがモバイルツールで遊べる日が来た!!

●INTI渋谷に本格的ポートレートスタジオがオープン

ナムコ直営の「INTI渋谷店」に、手軽にポートレート写真が撮影できるスタジオ「スターショット」がオープンした。

「スターショット」は、あらゆる撮影機材が整ったスペース内で、プロカメラマンが撮影してくれる本格的なスタジオ。写真館と比べて格安な料金(1人1,500円)、30分程という短時間で、驚くほど美しいポートレートに仕上がるぞ。しかも、背景や模様も選択できるスグレものだ。

【INTI渋谷】
東京都渋谷区宇田川町31-2「BEAM」1階、地下1階

リッジスティックボード、市井の人も満足

REPORT

81ページの記事にもあるように、開発者の吉松さんが試乗のためにわざわざエンターブレインまで持参してくれた、ナムコオリジナルポータブルスケーター「RIDGE RACER 2001 TYPE R」。編集部の人気はとても高く、試乗した皆、「これはイイ仕事してますねえ」と口々に賞賛した。

が、これだけでは、テレビの通販番組と変わらない。そこで、ただの提灯記事にならないように、エンターブレインの近くにある公園で練習していたボード愛好者にリッジスティックボードを試乗してもらい、感想を聞いてみた。

そして得られた感想は、「手に振動が来ないし、安定していて走りやすく、伸びもある」「見た目スポーツ感があってカッコイイ」「従来のスティックボードにない、所有する満足感がある」というもの。マイナスの意見は、まったく聞かれなかった。

地方の人で初めてこの記事を読んだ人には申し訳ないが、このスティックボード、申し込み締め切り日は、この本の発売日10月30日なのだ。この記事で初めてリッジスティックボードのことを知った人は、ナムコワンダーページのグッズページに速攻でアクセスしよう(限定品のため、売り切れの時はスイマセン)。

【リッジスティックボードHP・URL】
http://www.namco.co.jp/home/goods/kickboard/pages/index.html

公園で感想をうかがった方々。ご協力ありがとうございました。

INFORMATION

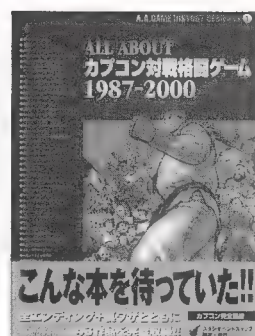
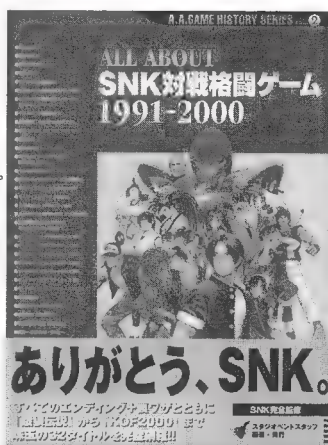
「ALL ABOUT SNK対戦格闘ゲーム」が電波新聞社から発売!!

攻略本として完成度の高い「ALL ABOUT」シリーズを作っているスタジオベントスタッフから、SNK格闘ゲームムックがついに発売されるぞ!! カプコン格闘ゲームのムック「ALL ABOUT カプコン格闘ゲーム1987-2000」が発売され、そのボリュームに我が編集部も驚いたものだが、今回の「ALL ABOUT SNK格闘ゲーム1991-2000」は、カプコン版をさらに上回る厚さ、全400ページの豪華愛蔵版だ。

気になる内容は、SNKが開発した対戦格闘ゲーム全32作品の詳細な解説記事、秘蔵イラスト集、データリスト、エンディングなど数々の貴重なデータを完全掲載。さらに資料として声優データベース、移植作品データ、CD&VIDEOカタログ、インストラクションカードやCM紹介などの資料も網羅している。値段以上の価値は十分にあるだろう。

秋の夜長に最適なこのムックを電波新聞社さんから2冊セットでプレゼントとして頂いたぞ。プレゼントが欲しい人は今すぐP192へGO!!

餓狼伝説からKOF2000まで。10年間に登場したSNK格闘ゲーム全32タイトルのエンディング＆裏技を網羅した「ALL ABOUT SNK対戦格闘ゲーム1991-2000」。格闘ゲームファン必携バイブルだ

●全400ページ（カラー352ページ）
●11月発売予定
●予価：2,200円+税
●編著･発行：スタジオベントスタッフ
●発売：電波新聞社

「ALL ABOUTカプコン対戦格闘ゲーム1987-2000」（発売中）
●全352ページ（カラー272ページ）
●値段：2,000円+税
●編著・発行：スタジオベントスタッフ
●発売：電波新聞社

RELEASE

アーケード情報Webマガジン「Gamelex AC」開設!!

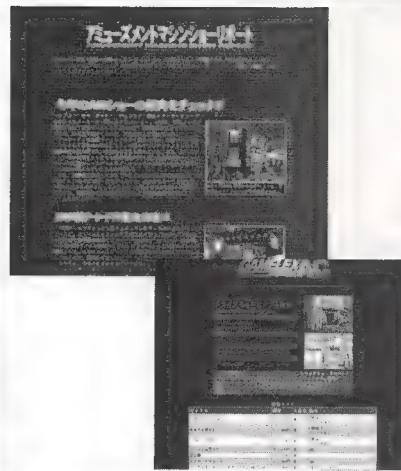
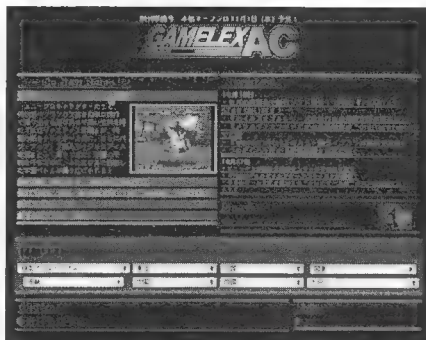
アーケードゲームに関する様々な最新情報を瞬時にアップするWebサイトが10月から登場したぞ。ゲーム情報を中心に配信する総合エンタテイメントサイト「Gamelex」の業務用ゲームバージョンで、その名も「Gamelex AC」だ。

注目のコンテンツは、アーケードを含め総合的なゲーム情報を毎日アップしていくNEWS ZONE、アーケード関連情報をピックアップしたArcade New Releaser（隔週更新）がメイン。そして、全国アンテナゲームセンターのビデオゲーム稼動情報を掲載する「稼動リスト」が業務用ならではで面白いぞ。本格オープンが11月1日のため掲載店舗はまだまだ少ないけど、自宅にいながらにして、新製品をチェックできるのはとてもありがたいね。

それから、将来的には、i-mode、J-sky、ez-webなど携帯電話からのアクセスにも対応する予定で、待ち受け画面や着メロサービスもできるようになるらしいぞ。その他、アーケードゲームを語れる「Arcade BBS（仮称）」も登場するらしい。

アーケードゲームファン御用達の定番サイトとなるか? 注目のアドレスはこちら↓

【Gamelex AC】
http://www.gamelex.com/ac/

REPORT

最新3Dサウンドアトラクション「インビジブル」がネオジオワールドにオープン

臨場感たっぷりの音声で恐怖体験できる、3Dサウンドホラーアトラクション『インビジブル』がお台場パレットタウンの「ネオジオワールド東京ベイサイド」にオープンした。

このアトラクションは、オープンと同じ10月14日(土)に公開される映画「インビジブル」が題材となっている。監督は「氷の微笑」「トータル･リコール」などでも知られる映画界の鬼才、ポール･バーボーベン。極秘実験によって自ら透明になった天才科学者が「透明であること」の魅力にとりつかれ、やがて犯罪を重ね始めるというストーリーの映画だ。アトラクション版では、通路を歩いて進むウォークスルー部分では透明になった科学者に説明を受けつつ進んでいく。そして行き着いた公開実験室が、3Dサウンドシアターとなっていて、実験のさなかに透明人間が凶暴化していく様子を、リアルなサウンドで体験できる。アトラクション終了後も透明の恐怖が追ってくるようだぞ。

みずから人体実験の被験者となる、自信家のケイン。

血の足跡がべったりと続く廊下の先に公開実験室だ。

実験用の動物が無惨な姿に。一体誰がこんなことを……?

公開実験室では恐怖の透明体験がキミを待っている。

ARCADIA News Clip Brand New Updates
SPECIAL COVERAGE

REPORT

映画「X-MEN」ウルヴァリン役 ヒュー・ジャックマンとマジ対戦!

これは桃杏と田渕健康の自慢話である。

ウルヴァリン日本上陸!

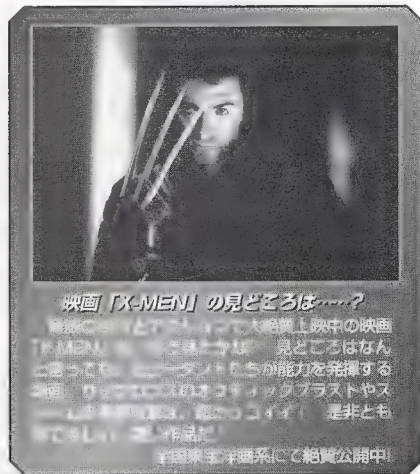
9月某日、編集部から一本の電話が入った。「明日、ウルヴァリンに会いにいかない?」「は?」なに言ってるんだ、この編集は? と思いながらも話を聞いていると、どうやら映画「X－メン」のプロモで来日中のウルヴァリン役、ヒュー・ジャックマンにインタビューできるとのことらしいのだ。X－メン&ウルヴァリン大好きっこのオイラは即答でOK。アルカディアライター桃杏&田渕健康は日本を飛び出し、ハリウッドスターと対面する時がやってきたのだ！

取材場所は帝国ホテル・スウィートルーム。凡人の極みである我らには一生縁のないと思われていた場所だけに、近づくだけで緊張が走る。そわそわ落ち着かない桃杏、周りの写真を撮りまくる田舎モン田渕。恥ずかしい限りである。

今回はエンターブレイン各誌の合同取材ってことで、大人数で取材部屋に向かうが、これほど帝国ホテルが似合わない集団はないだろう。

取材前に記者控え室で待たされることになり、そこで思わぬ大物と対面することになる。なんと生デーブ・スペクターだ！ 向こうには某テレビ局のアナウンサーもいる。これから会う人物が、どれほどビッグなのかを再確認した瞬間である。

このナイスガイがヒュー・ジャックマン。「もみあげはCG?」とは田渕の疑問。

映画「X-MEN」の見どころは……？

インタビューはファミ通で

そして時は経ち、ついにウルヴァリン（ヒュー・ジャックマン）の待つ部屋に通される。緊張しながら部屋に入り、そして対面！ 桃杏&田渕の第一声は「でかっ！」。ゲームでもコミックでもウルヴァリンというと「ちっちゃなおじさん」というイメージだが、ヒュー・ジャックマン氏はデカい。さすがに外国人と、納得してしまう大きさだった。

そして色々セッティング。通訳は誰かしら? と見てみると、なんと戸田奈津子さん。数多くの映画の翻訳を担当してきた、あの凄いお人だ。当然、映画「X－メン」の翻訳も彼女が担当している。さすが大物、通訳までも大物だ。

で、インタビューはファミ通の人々が担当。我らは何をしているかというと、後ろで見ているだけである……。そういうことなので、インタビューの詳しい内容に関しては、ファミ通10/20号を見てほしい。

インタビューの中では、当然のごとくゲームの話を振っていく。「ゲームとかお好きですか?」という問いに「Yes」と答えるジャックマン。これはシメタ！ とばかりに、「マーヴルVSカプコン」のセッティングを始めるエンターブレインスタッフ。抜け目がない……。

熱戦を繰り広げるヒュー・ジャックマンと桃杏。ウルヴァリンファンにはたまらんだろう。

電源を入れると、興味津々にモニターを見ている。これは好感触！ 「あとでゲームも触ってみてください」と告げ、インタビューは終盤にさしかかっていった……。

本物ドリルクローをくらった男

そして最後に『マーヴルVSカプコン』をプレイする時がやってきた。その刹那、アルカディア担当編集のK田が思わぬ一言を発した。「んじゃ、うちのスタッフがお相手いたします」。うちのスタッフ? それって、オレかブチケンじゃん！ 偉い、K田！ オレに思い出をありがとう！ ってことで、桃杏が対戦相手、田渕健康がヒュー・ジャックマンのコーチ役となった次第である。

ガッチリと握手を交わし、コントローラーを握る桃杏とジャックマン。ジャックマンは当然のごとくウルヴァリンを選択、桃杏は日本男児の心意気を見せてやるとリュウを選択。田渕のおざなりな操作説明のあと、ついに本物のウルヴァリンと対決する時がやってきた！

ウルヴァリンにドリルクローを教えた男、田渕健康。しかし、楽しそうにプレイしておるな。

が、始まる直前、「負けてくれないと機嫌悪くするかも」とジョーク&プレッシャーを飛ばしてくるジャックマン。だが、こちらとてアルカディアの攻略ライター。「ワシらは常にガチンコじゃ！」と心の中で叫び、とりあえず笑顔でごまかした。

ついに試合開始！

先制はウルヴァリンのダッシュ中キック！ ジャックマンは中キックがいたく気に入ったらしく、連発してくる。なぜかくらいまくる桃杏リュウ。そして、ときどき出るドリルクローにもよく当たる。「やった……、本物のドリルクローくらったよ……」とニヤケていたのは言うまでもない。

ラウンド終了間際、桃杏の邪魔をしようとジャックマンが強行手段に出た！ なんと桃杏の目前を巨体で隠したのだ！ これには面食らい、いい加減な操作になってしまったが、なぜか真空竜巻が発動しウルヴァリンが巻き込まれ、1ラウンド先取してしまう。失敗、失敗。

2ラウンド、3ラウンドは順調にダメージを受け、自然な負けを演出する見事な桃杏。ジャックマンの機嫌を損ねることなく、インタビューを終わらせることができたのだった。

「Good Fight!」とガッチリ握手を交わす。死闘の末、厚い友情が芽生えたのは言うまでもない。

インタビューも終了し、退室するヒュー・ジャックマンと最後に握手。そのときジャックマンはポケットからお金を取り出すジェスチャーをし、桃杏の手に忍ばせるようにしてこう言った（と思う）。「予定通り負けてくれてありがとう。これを受け取ってくれ」。ありがとうジャックマン！ あんたは最高のハリウッドスターだ！

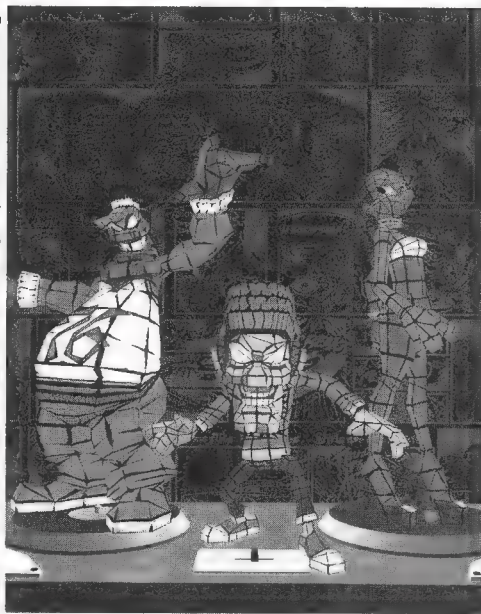
てあたりしだいゲームリスト

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーのコメントおよび備考	本誌掲載頁
11月	満腹飯店	タイトー	子供向けメダル	1ボタン	タイトーSCメダルシリーズ第8弾！ 中華料理を題材としたルーレットゲーム	—
11月下旬	パチスロレヴォリューション 玉緒でポン	サミー	パチスロメダル	ボタン	パチスロの移植作『パチスロレヴォリューション』シリーズ最新作	—
12月中旬	RIDGE RACER 2001 TYPE R	ナムコ	ポータブルキックスケーター	自分の手と足	予約締切直前！ 今すぐhttp://www.namco.co.jpへ急げ！	61
12月予定	ロマンティックフレンズ	サミー	脱衣パチンコ	専用パチンコハンドル	——	164-165
12月予定	ピカチュウなみのり大冒険	サミー	メカドライブ（プライズ）	ハンドル	運転シリーズ第2弾	—
12月予定	ラウンドスクエア	サミー	プライズ	レバー&ボタン	——	—
未定	アシュラバスター	フウキ	2D対戦格闘アクション	8方向レバー3ボタン	アシュラシリーズ第2弾!!	211

GAME MAKERS News Trancemitter

Hitmaker

「CRACKIN DJ」はプレイしていただけたでしょうか？ 実際のDJのようにターンテーブルとクロスフェーダーを駆使していくプレイスタイル、ゲーム中の指示以外の部分でのアドリブなど自分の解釈でスタイルも変わっていく自由度の高いゲームです。まだプレイしていないという方は是非プレイしてみてください！ ゲーム以外の部分でもHIP-HOPのアーティストなど様々な人達とコラボレートしていくつもりなのでこちらのほうも楽しみにしていてくださいね!!

(株)ヒットメーカー 笹原

The Future Is Now SNK

先月のコメントであまり触れられなかったのですが、AMショーのゲーム大会に来てくれたみなさんありがとう！ レベルの高い試合の連続でとても楽しい時間が過ごせました。それから10月14日よりネオジオワールド東京ベイサイドにおきまして、映画を題材にした新3Dホラーアトラクション「インビジブル」を開催しております。この映画「氷の微笑」で有名なポール・バーホーベン監督の最新作なんです！ 透明人間の存在をリアルに体験することができるこのアトラクションをぜひ体験してみて下さい。

(株)SNK 奥野

av

すっかり秋めいてきて、さてこの号が出る頃は、プラネットハリアーズは……。うーん。出回るまでにはもうちょっと時間があるのかなぁ？ 多分。だとすれば、余り先に話しすぎてもツマラナイので別の話を。最近、情報が出始めているので御存知の人も多いと思いますが、また『DAYTONA USA』集大成版をDCで作ってます。本当なら業務用で2に続いて3を作るトコですけどね。でも反応が良かったら是非とも3につなげたい！ そんな気持ちで頑張ってます。こちらも応援して下さい。

(株)アミューズメントヴィジョン 代表取締役 名越 稔洋

ADORES

当社では、新社名決定記念クイズを実施中です。「新しい社名はア○○ーズ株式会社です。」○○の中にあてはまるカタカナを入れて下さい。官製ハガキにクイズの答えと必要事項を記入の上、アドアーズ(株)運営企画課クイズ係迄。締切は、11月30日(当日消印有効)です。抽選で100名の方にDVDプレーヤーを差し上げます（詳細は59ページ参照）。同時に、ゲームファンタジアなど直営59店舗でゴールドメダル（1枚で50クレジット分）イベントを実施しています。ご応募&ご来店をお待ちしております。

アドアーズ(株)運営統括課 大塚 雅美

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

G.rev Project G.Revolution

読者の皆さん、初めまして！ 新しくゲーム業界の御仲間に入らせていただくことになりましたG.rev(グレフ)と申します。メンバー全員がアーケード開発経験者、という今時レア(?)な会社ではありますが、以後お見知りおきを！

さて、なにぶんできたてホヤホヤの会社ですので、当分新作ゲームをお披露目する機会はありません。ですがちょっとでも皆さんの頭の中に留めていただけたらなぁ～と思う次第です。では今後ともヨロシク!!

(有)グレフ

CAPCOM

先日、新宿の某焼肉家さんへ行きました。すっげーうまくてバクバク食べてる最中にふと思ったことですが、焼肉の上を選ぶか並を選ぶかの選択って悩みますよね。昔は「ここで並にすれば差額の300円でゲーセンで3プレイ」なんて思ってたもんですが(貧乏ゲーマーだったので)、感覚的に"稼ぎ出した"お金をどのゲームにつぎ込むかも悩みどころでしたね。UFOキャッチャーで速攻消えたら「上にすれば良かった！」なんて悔しいし。その点、腕の差がプレイ時間に比例するビデオゲームはいいよね……。なんか無理やりな落ちやな。まあいいか。

(株)カプコン 尾島

当コーナー「GAME MAKERS News Trancemitter」では、掲載協力をいただけるメーカー様を募集しております。現在、アーケード製品を鋭意制作中であれば、どなたでも構いません。アルカディア誌面に記事として扱うにはまだ早いけど、「やってるぜい!!」の意気込みだけは伝えたい！ というメーカーの皆様の連絡をお待ちしております。

GAME MAKERS News Transmitter

皆様、コンニチハ！　お元気でしょうか？　秋も一層深まり秋刀魚の恋しい季節になってまいりました。さて弊社ではこれといった大きな変動もなく、以前から製作しておりました海外向け○○ゲームの完成に全力投球しております。来月くらいには海外ゲームセンターに登場の予定なのでナイスゲー愛好家の方は、お隣の国あたりにお出掛けの際にぜひお試しを。そうそうどういうタイトルかは連想して下さい（ドカーン！）。
小田原にて（嘘）。

(有)セイブ開発 広報部

お待たせしました〜!!
ロックン4が
いよいよ12月発売に向けて
好調開発中です！
前作をやり込んだ方も
初めての方もかなり満足させる
流行の新曲が満載です！
是非とも20世紀のラストは
ロックン4で
大いに盛り上がろう!!
ついでに二十歳を過ぎた方なら
注1) **ビアパーティー**でも
かなり盛り上がれますヨ〜!!
(株)ジャレコ 広報 Ashizawa

注1) 今年の夏にジャレコより発売されて注目された、話題のビールサーバー

SUNSOFT

毎度！　みなさまお元気でしょうか？　サンソフトでございます。今月のネタは、サンソフト新キャラの「ねこつもり」。東京ゲームショウでお披露目後、各所で微妙な話題になった謎のキャラです。これは何？　とよく聞かれるのですが、私も「さぁなんでしょう?」と答えてしまうくらい謎です（こんなんで、いいのでしょうか?）。とまあ、そんな謎のキャラですが、一応非公式ながら応援ページまで出来てしまいました(笑)。下記のアドレスです、一度ご覧になって下さい。
http://www.geocities.co.jp/Playtown/6446/
サンソフト 広報 わたなべ でした

Sammy

こんちゃ！　元気っすか？　ギルティやってますか？　今、社内では遅いブームが到来して、対戦が流行ってます。池袋のゲームセンターにはなにげにサミーの社員が多いので、知らずに対戦している方もいらっしゃるかもしれませんね（笑）。かくいう自分もその1人……。さて、DC版「ギルティギア ゼクス」もまもなく発売間近！　僕の願いだった、新要素「新キャラ追加」、「新技追加」は入るのか!?全ては発売日明らかに……。

サミー(株) 広報 竹中

TAITO

どーも！　どーも！　みなさんお元気ですか！「がんばれ運転士!!」いかがですか？　肝はブレーキですよね。もう完璧ですか？　ロケで見ていると、やたら加圧と減圧を、頻繁にやられてる様ですね。かけるタイミングは、アナウンスボタンを押してから、ゲージの半分ぐらい加圧して20kまで落としてあとは、たらたらで0Kです。アナウンスボタンは、何回押しても減点はされません。それと、駅停止時は、減圧すると、最終評価が悪くなる。頑張ってください。

(株)タイトー こーほー かーしま

セガロッソ

「NASCAR ARCADE」楽しんで頂いてますか？　プレイすればするほどハマるゲームですよね？　最強のドライバーを目指して頑張ってください。あと大ニュースです!!　セガ・ロッソの会社ロゴを発表する時がやってきました。めちゃめちゃカッコいいロゴなので期待してください。ロゴに負けないようにセガ・ロッソはこれからも頑張っていきますので応援してくださいね。

(株)セガ・ロッソ 小林 令奈

SEGA

秋も深まり、何をするにも気持ちのいい季節になりました。アミューズメントマシンショー以降、続々と当社の新製品が店頭に並び始め、活況をおびてきました。みなさん、前回お薦めの「クラッキンDJ」でグルーブしてますか？　まだ……、という人、是非チャレンジして下さい。アドリブも効くゲームなので、やり込む程に深みを増してくる楽しさがあります。ただし、リズム感とノリのない人には難しくて手も足も出せないでしょう。11月にはまたまた新製品の発表があります。楽しみにしていて下さい。
(株)セガ・エンタープライゼス 広報 田中

namco

ゲーム業界の話ではなくて申し訳ありませんが、すごく気になっているのが携帯電話を取り巻く勢力関係です。ハードの進化のスピードと、ユーザーの時代環境がうまくマッチングしたのか、ｉモードを含め大ヒットしています。もっと使いやすく、使い道がいろいろできたらと思いつつ、そうなるときも想像以上に早いかもね。今のｉモードコンテンツは子供だましだけど、来年の今頃はどうなっているんだろうか？　さあて、いよいよ来月からシステム246（仮称）タイトル『ブラッディロア3』の紹介が始まりますのでご期待下さい。ちなみにオレは獣！
(株)ナムコ 第二開発本部 御所脇

TECMO

『DOA2』DC版が発売されて約1ヶ月。改めてスゴイゲームだと実感してマス。インターネットモードから見られる「VIPサイト」は、これからも会員のミナサマに満足して頂けるサービスを行っていきますので、ご期待下さい!!　それはそうと。最近、ｉモード版「あいのり」がマイブームです。フジテレビのコンテンツの中の1つなんですが、ｉモードを持っていながら、メールしか活用してないアナタ！　ぜひぜひ、試してみて下さい。私と同じワゴンに乗れるかも!?　いやだとは言わせません！
テクモ(株) 広報 つっちー（土原）

はじめに、先日のAMショーでアルカディアさんの行ないました投票にて『ギガウイング2』に多大なるご支持をいただき誠に有り難うございました。社員一同、心からお礼申し上げます。ということで、その『ギガウイング2』ですが、プレイされた皆様のご感想は如何でしょうか？　ゲーム内容はもちろんのこと、キャラクターや自機も新しくなり（自機は前回のタイプも有）、皆様により楽しく、そして長く遊んでいただけるものと確信しております。いましばらくご辛抱を……。さて、次のハイスコアラーは誰でしょう……？
(株)タクミコーポレーション 日下

すっかり秋めいてまいりましたが、みなさま秋を満喫していらっしゃいますか？　秋といえば秋刀魚、秋刀魚といえば魚、魚といえば、そう！　Dreamcast版「セガ マリンフィッシング」が10月19日に発売になりました。秋刀魚は釣れないけど、海の大物達とリアルファイト！　DC版はネットワーク対応で、アーケード版とは一味違った遊びが満載です。秋の夜長を十分に楽しめるはず。ワウ エンターテイメントの初のネットゲーム、是非お楽しみくださいね。

(株)ワウ エンターテイメント 広報 山田

Fuuki

熱心（酔狂?）な「アルカディア編集部」によって全容が明らかになりつつあるアシュラバスター!!　今月も可能な限り最新の情報を提供させていただいたつもりですが、さらに酔狂な開発スタッフは未だクオリティーUPをたくらむ始末！　はっきり言って月刊誌では情報の更新が間に合わないかも……。今後も積極的に情報は出すつもりですが……。ページは割いてもらえるのかな？
待ち遠しいというファンのみなさまは、
http://www.fuuki.com
でものぞいてみて下さい。

(株)フウキ

VISCO

いよいよ今月から登場した「Vipitip」シリーズ！　みんなもう知ってる？　え？知らない？　そんな人の為に改めてご紹介！「Vipitip」（ヴィピティップ）はおしゃれな女の子の声から生まれた本格派化粧品のこと。化粧品メーカーと共同開発しているから品質はバッチリ!マニキュアやアイシャドウ・リップグロスなど、ラインナップも今後どんどん充実していきます。もちろん景品ですよ！　是非ゲットして彼女やお気に入りの子にプレゼントしてみてはいかが？　100円で取ればかなり安上がりなプレゼント！
(株)バンプレスト 小林

アルカディアが出始めてそろそろ1年。すなわちこのページが始まってからも1年が経ちます。ついに新しい名前のメーカーさんが登場してきてくれました。この勢いで、アーケードゲームの新時代を創っていきましょう!!　そうそうシグマ改めアドアーズもよろしくお願いします。追伸：テクモ・つっちーさんへ。「あいのり」したいです。が、私の電話はau……。残念です。

第38回アミューズメントマシンショー

人気ランキング検証

2000年9月21日～23日に開催されたAMショーにて、アルカディア編集部では出展作品の人気アンケートを実施した。そのランキング結果を元に、今回の人気タイトルを検証してみた。

実を取るならオペレーター部門

このランキング結果は、編集部がショー会場で独自に行なったアンケートの有効回答を、3つのカテゴリに分けて計上した結果である。左頁下のグラフは投票者を職業別に分類したものだ。ここで2日目と3日目を分けているのは、業者に向けた1～2日目と、一般入場日である3日目では客層が大きく変化するため、票の入り方に違いが見られると思ったからだ。

ここのコーナーでは、カテゴリ別の順位の傾向や、実際に発売された後にどうなるか、などを左の結果と、例年の傾向などを交えて考察してみたいと思う。

AMショー、またはAOUショーのアンケート結果では、プレイヤー人気とオペレーター人気の差異が必ず生まれる。今回もそれは例外ではない。こういった場合、今後を占ううえで参考になるのは、商売道具としてゲームに接し、ゲームに対してシビアな目を持ったオペレーターの意見である場合が多い。だが、新しいコンセプトを持ったゲームや、ゲームルールがその根本から変わってしまった続編ものなどは、実績や経験だけでは図りにくい場合もある。これが難しくもあり、また面白くもある。

総合して高い人気『ザ・警察官』&『リッジV』

顕著な例を挙げると、まず『テトリスT.A.』。オペレーター部門(表3)では4位なのに対し、総合部門(表1)では17位とかなりの落差がある。前作の『テトリス・ザ・グランドマスター』は、爆発的ではないが長期に渡って安定した人気を維持している。すでに丸2年も前のゲームなのに現在も見かけることが多く、オペレーターへの貢献度、つまり収益率が高い良質タイトルということだ。その続編に期待が高まるのは道理か。

また『バーチャストライカー3』はVTR出展にも関わらず5位にランクイン。オペレーターの、このシリーズへの高い信頼が伺える。

総合部門で1～3位を独占しているカプコンのNAOMI作品は、プレイアブル(表2)、オペレーターの順で人気がじりじり落ちている。だがこの3作品は、基板販売なので買いやすいタイトルなだけに、街中で見かけることは多くなりそうだ。

興味深いのは、オペレーター部門の2位『リッジレーサーV アーケードバトル』(以下リッジV)と3位『ザ・警察官 新宿24時』だ。両タイトル共に大型筐体で、おいそれと購入できるシロモノではないはず。だが、すべてのカテゴリで高順位をキープしている。

ただ『リッジV』には一抹の不安が残る。今度の『リッジV』はPS2からの逆移植だ。プレイヤーは家で遊べるものに200円も払うのだろうか? 高インカムを記録した『初代』への望郷の念? それともシステム246への期待の現れだろうか?

『リッジV』と同じ大型筐体だが、『ザ・警察官 新宿24時』は集客効果も高く、ヒットが予想される。

2日目と3日目のギャップ

表1～表3のすべてにおいて1位を獲得した『燃えろ!ジャスティス学園』は、新作の対戦格闘ゲームが見えない時期だけに、プレイヤーにとっても興味があり、またオペレーターにとっても欲しい1枚だろう。その期待に見合う収益を出せるかが見物。

最後に左頁下の投票者内訳グラフに目をやってみてほしい。3日目で多くの機種が「開発者～マスコミ」の、いわゆる業界関係者の間でほとんど票を伸ばしていない。逆にいえば3日目一般公開日の「社会人～その他」にあたる一般客層の得票が、最終的な順位をほぼ決めてしまっているといっていいだろう。ショー会場というお祭り的な場所だからこそ、高い評価を受ける場合も往々にしてあるということだ。(C・LAN)

■人気ランキング最終結果

総合部門(表1)

順位	ゲームタイトル	メーカー	得票数
1	燃えろ!ジャスティス学園	カプコン	297
2	ギガウイング2	カプコン	177
3	ガンスパイク	カプコン	173
4	ザ・警察官 新宿24時	コナミ	167
5	プラネットハリアーズ	AV	121
6	ポップンミュージック5	コナミ	120
7	ビートマニアII DX 4thStyle	コナミ	115
8	リッジレーサーV アーケードバトル	ナムコ	110
9	アシュラバスター	フウキ	105
10	パンチマニア北斗の拳2修羅の国編	コナミ	99
11	ニンジャアサルト	ナムコ	91
12	シャカっとタンバリン!	セガ	89
13	ゴルゴ13 -奇跡の弾道-	ナムコ	87
13	デスクリムゾンOX	セガ	87
15	太鼓の達人	ナムコ	86
16	サンバDEアミーゴ ver.2000	ソニックチーム	80
17	テトリスT.A. グランドマスター2	彩京	77
18	バーチャストライカー3(VTR)	AV	66
19	ブラッディ・ロア3(VTR)	ナムコ	65
20	サイヴァリア リビジョン	タイトー	58

プレイアブル部門(表2)

順位	ゲームタイトル	メーカー	得票数
1	燃えろ!ジャスティス学園	カプコン	306
2	ザ・警察官 新宿24時	コナミ	157
3	ガンスパイク	カプコン	151
4	ニンジャアサルト	ナムコ	125
5	ギガウイング2	カプコン	119
6	シャカっとタンバリン!	セガ	111
7	プラネットハリアーズ	AV	106
8	リッジレーサーV アーケードバトル	ナムコ	104
9	パンチマニア北斗の拳2修羅の国編	コナミ	102
10	太鼓の達人	ナムコ	90
11	ゴルゴ13 -奇跡の弾道-	ナムコ	87
12	テトリスT.A. グランドマスター2	彩京	83
13	アシュラバスター	フウキ	81
14	ビートマニアII DX 4thStyle	コナミ	75
14	ポップンミュージック5	コナミ	75
16	デスクリムゾンOX	セガ	70
17	サンバDEアミーゴ ver.2000	ソニックチーム	69
18	サイヴァリア リビジョン	タイトー	68
19	キーボードマニア2nd MIX	コナミ	53
20	ポップンミュージック アニメロ2号	コナミ	49

オペレーター部門(表3)

順位	ゲームタイトル	メーカー	得票数
1	燃えろ!ジャスティス学園	カプコン	53
2	ザ・警察官 新宿24時	コナミ	39
3	リッジレーサーV アーケードバトル	ナムコ	31
4	テトリスT.A. グランドマスター2	彩京	30
4	バーチャストライカー3(VTR)	AV	30
6	ガンスパイク	カプコン	24
6	ギガウイング2	カプコン	24
8	ビートマニアII DX 4thStyle	コナミ	21
9	シャカっとタンバリン!	セガ	17
10	プラネットハリアーズ	AV	16
11	ニンジャアサルト	ナムコ	15
12	ポップンミュージック5	コナミ	14
13	パンチマニア北斗の拳2修羅の国編	コナミ	12
13	ビートマニアコアリミックス	コナミ	12
15	SEGA STRIKE FIGHTER	WOW	8
15	ゴルゴ13 -奇跡の弾道-	ナムコ	8
15	太鼓の達人	ナムコ	8
18	キーボードマニア2nd MIX	コナミ	7
18	デスクリムゾンOX	セガ	7
18	ブラッディ・ロア3(VTR)	ナムコ	7

※メーカー名で「アミューズメントヴィジョン」を「AV」、「ウウ エンターテイメント」を「WOW」と略しています。

はみ出し情報① ●期待したいメーカー／セガ・エンタープライゼス：24.2%／カプコン：16.1%／コナミ：13.2%／サミー：7.5%／ナムコ：7.9%／彩京：7%／アルゼ：7.3%／その他：4.2%／タイトー：3.1%／テクモ：1.9%／バンプレスト：1.2%

※人気アンケートの質問内容は次のとおり。

■総合部門　ゲームが発売された際に、プレイしてみたいと思うタイトルを教えてください。
※ゲームをプレイできない映像のみの参考出展やビデオ出展等も含みます。

■プレイアブル部門　出展されているタイトルの中で、面白かったタイトルを教えてください。
※あなたがゲームをプレイしたタイトルの中から選択してください。

■オペレーター部門　オペレーター及びディストリビューターの方にお聞きします。
出展されているゲームの中で、購入してみたいと思ったタイトルを教えてください。

集計結果をどう見るか

今回のショーのアンケート結果を自己分析してみたい。

まず特に気になったのは、2日目と3日目の票の入り方だろう。

右ページではトータルした最終結果をご覧頂いたわけだが、ここでは一般入場を催す前の2日目(表4)の結果を見てほしい。

2日目時点において、全出展作の総合部門では、『ザ・警察官』が1位であり、3日目の票だけで4位まで順位を落としている。ここまで「大逆転」されることは未だかつてなかった現象である。これは、カプコンゲームがおしなべて票を伸ばした結果だ。当然のごとく、2日目までの業界関係者ではなく、3日目の一般入場のファン得票と捉えられることができる。

このように、右ページ下のオペレーター集計(表3)は事実上2日目までの結果を見比べれば分かるが、最終結果と確実に順位の格差がある。つまり2日目か3日目、その見方によって、異なる結果が導き出されるアンケート集計になったわけだ。

意識の差か? ヒットの可能性は?

これらの結果の差をどう捉えるか。これには様々な要因があるだろう。確実に言えることは「オペレーターの支持しているゲーム(表3)と、プレイヤーが評価したゲームは違う」ということ。

ロケーションは客層も様々であり、ここからすべてのオペレーターに向けられた「正解」を導き出すことはほぼ不可能だろう。しかし、表面的な結果だけを鵜呑みにせず、2日目ベースに3日目の客層を加味した結果という図式で考えてみることが必要だということだろう。

また、自分たちでアンケート集計をしていながら言うのもなんだが、「この結果通りのヒットが生まれるか見物」とも言える。ショー会場のアンケート結果が、本当の意味で何のバロメーターになるか、追及していく必要性を感じている。

3日目に票を投じた(主に)ゲームファン/プレイヤー層が、これら上位のゲームリリース後に、どこまでこれらのゲームを支持するか。オペレーターにとって、ゲーム人気とはイコールでインカム(売上)だろう。「キャラは好きだけどプレイはしない」では、ロケーションは何も得られない。ここでの下位機種でも市場に出たらブレイクする可能性があることも見逃してはならない。

アンケートを集計しその結果の影響力を考えると、今後の行く末によって、より的確な結果が残せる方法を考えていかざるを得ない。今回の集計結果は、その好例といってもいいだろう。

総括

今回のショーに対してどういった感想を持つかは人それぞれだ。しかし、多くの関係者の口からは「寒い」という感想が漏れる。

主にビデオゲームに着目すると、とにかく基板物が少ない。それに引き換え、高価な大型筐体モノが多い、特に安心して入荷できるものが無いなど、行く末に不安を感じるとのことだ。

多く見られたガンシューティングも、機種によっては海外市場向けという側面もあるだろう。定番であるはずのアクション・格闘・シューティングも、カプコンが1社で気を吐き、音楽ゲームもバリエーションを模索する状況にある。

例年ならば、それでも期待感と希望を掲げ、悲観的な感想は「あえて持つまい」と自分に言い聞かせてきた。そう考えてしまうことが怖かったと言ってもいい。

本来「好景気感」を演出するステージイベントなども、その役割が有効に働いたのか疑問に思ってしまう。ショー演出としては、ビジネスショーに徹して地味なAOUショーと比較すると、AMショーは「賑わい」を理解していると考えていた。

しかし、それもゲームがあってこそ。本来の意味は、オペレータが「儲かりそうだ」と思えるゲームの展示だろうし、低迷し続ける業務用業界の踏ん張りと復興を予感させる機種をプレゼンする場のはずだ。

それを押しのけ、ステージイベントはどうしたものか。しかも業者日においては、「見るもの(ゲーム)が無いからステージでも見るか」という視線と焦燥感を、誰も感じなかったのだろうか。

あるオペレーターの「そんなことしてる前にもっと良質なゲームを作れよ!」と言った言葉だけが正論だとは思わない。ただこの言葉は、これだけ低迷している業界において、誰の何のためのショーなのか、再認識させられる一言だったことは確かだ。

(小誌副編集長　猿渡 雅史)

■人気ランキング2日目結果

総合部門(表4)

順位	ゲームタイトル	メーカー	得票数
1	ザ・警察官 新宿24時	コナミ	73
2	燃えろ!ジャスティス学園	カプコン	70
3	ガンスパイク	カプコン	67
4	ギガウイング2	カプコン	58
5	リッジレーサーV アーケードバトル	ナムコ	51
6	テトリスT.A. グランドマスター2	彩京	49
7	プラネットハリアーズ	AV	43
8	ニンジャアサルト	ナムコ	40
9	バーチャストライカー3(VTR)	AV	38
10	パンチマニア北斗の拳2修羅の国編	コナミ	36
10	ビートマニアII DX 4thStyle	コナミ	36
12	ゴルゴ13 -奇跡の弾道-	ナムコ	29
12	太鼓の達人	ナムコ	29
14	ポップンミュージック5	コナミ	28

プレイアブル部門(表5)

順位	ゲームタイトル	メーカー	得票数
1	燃えろ!ジャスティス学園	カプコン	71
2	ザ・警察官 新宿24時	コナミ	61
3	ガンスパイク	カプコン	52
4	リッジレーサーV アーケードバトル	ナムコ	52
5	ニンジャアサルト	ナムコ	48
6	テトリスT.A. グランドマスター2	彩京	44
7	シャカっとタンバリン!	セガ	42
8	プラネットハリアーズ	AV	40
9	パンチマニア北斗の拳2修羅の国編	コナミ	39
10	ギガウイング2	カプコン	37
11	太鼓の達人	ナムコ	33
12	ゴルゴ13 -奇跡の弾道-	ナムコ	32
13	ビートマニアII DX 4thStyle	コナミ	24
14	デスクリムゾンOX	セガ	23
15	サイヴァリア リビジョン	タイトー	22

※メーカー名で「アミューズメントヴィジョン」を「AV」と略しています。

■総合部門の投票者内訳

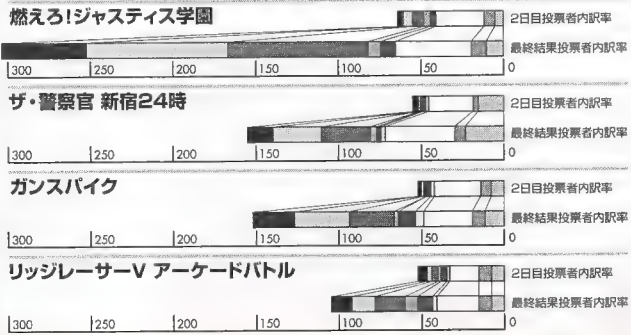
燃えろ!ジャスティス学園
2日目投票者内訳率
最終結果投票者内訳率
300 250 200 150 100 50 0

ガンスパイク
2日目投票者内訳率
最終結果投票者内訳率
300 250 200 150 100 50 0

ギガウイング2
2日目投票者内訳率
最終結果投票者内訳率
300 250 200 150 100 50 0

プラネットハリアーズ
2日目投票者内訳率
最終結果投票者内訳率
300 250 200 150 100 50 0

■プレイアブル部門の投票者内訳

このグラフは以下のように色分けされています。
その他　学生　社会人　マスコミ　ゲーム関連企業　ディストリビューター　オペレーター　メーカー勤務　開発者

はみ出し情報②　今回集計したアンケートの有効回答総数は1308票。ご協力ありがとうございました!!
●投票者比率/社会人：26.9%/学生：22.4%/オペレーター：17%/その他：14.2%/ゲーム開発者：7.4%/ゲームメーカー勤務：4.3%/ゲーム関連企業：3.4%/マスコミ：2.8%/ディストリビューター：1.6%
●男女比率/男：87.1%/女：12.9%

インタビュー

NAOMI2

と「ドリームキャスト」上位基板。この武器をもってどのような未来

DC基板

アーケードのあり方を提示します

株式会社セガ・エンタープライゼス
AMマーケティング部 部長

山本 健

GD-ROMの大きなメリット

――NAOMI・GD-ROMでどんなメリットが？

山本部長　これまでのカートリッジ(マスクROM)の製造工程は数ヵ月でしたが、GD-ROMにすることで大幅に短縮できます。最近はブームのサイクルが早くて、製品が出る頃には流行遅れ、ビジネスチャンスを逃すことがあります。GDなら開発終了から販売までの期間が短く、タイムリーなビジネスができるようになります。

例えば、かつて同じゲームが数社同時に発表されたことがありましたが、これもマスクROMが原因のひとつでした。長い製造工程が終わりに近づいた時、他社から同じような製品が出ると分かってもスケジュール調整ができませんからね。質の良いゲームを提供するには、開発工程を短くはできません。しかし、メーカーの努力で製造工程は短縮できるわけです。

でも、これではユーザーのメリットにはなりません。ユーザーにとってはバラエティ豊かなゲームがたくさんある環境がベストですから。ゲームがある環境、言い換えればオペレーターさんが新製品を揃えやすい環境を作るため、GDシステム普及後に試用販売にも着手します。

――試用販売とは何ですか？

山本　ある一定期間、お店でレンタル営業し、その売上をもとに購入か返却かを判断して頂くシステムです。これにより、従来の売り切り型の販売方法から、よりオペレーターのメリットに基づいた販売が可能となります。また、ユーザーニーズがあるのにオペレーターさんが応えられないという状況を打破できるので、双方に大きなメリットになると思います。当然メーカーにはリスクです。極論すれば、開発費は従来通りなのに、すべて返品なら売上はレンタル代で終わりですから。……って、アルカディア向けの内容じゃないですねコレ。

――いえいえ、勉強になります。

山本　では読者の皆さんに魅力的なメリットを。ソフトメーカーが新規参入しやすくなります！　マスクROMの手配、カートリッジ製造などコストはすべてメーカー持ち、売れなかったらメーカーのリスク、さあ参入してください！といっても新規メーカーに手を上げてもらえるわけがないですよね。GDと試用販売があれば、製造の負担が減り、ヒットすればすぐに増産可能となります。ノーリスクでは無いですが、垣根は低くなります。積極的にお声を掛けてさせて頂こうと思っていますから期待してください。

NAOMIファミリーマーケティング戦略

――ライセンシーの反応は？

山本　「GD-ROM」「NAOMI-2」をスタートさせるにあたり、説明させていただきましたが、GDにするかどうかは皆さん様子見でしょうね。GDユニットの普及がポイントになると思います。

――キラータイトルが必要と？

山本　はい、その通りです。「シャカっとタンバリン」など筐体ものにGDタイトルはありますが、事実上の第一弾はAMショーで発表した「スポーツジャム」です。試用販売やGD供給という手法に対して、オペレーターは手を出しにくい。だから、安定度の高いスポーツゲームで普及を狙います。スポーツジャムのような12種類もあるバラエティゲームなら長く遊んで頂けると思います。当初は一時の流行で終わらないような長期稼動できるタイトルを出していきます。そして、浸透したところで毛色の変わったタイトルも出して行きます。しかし、NAOMI-2になるとハード自体を変えるわけですから、もっとパワーとインパクトのあるタイトルが必要になるわけです。そこで「バーチャストライカー3」のようなタイトルを用意させていただきました。しかし、期待度の高さには驚きましたね。社名のロゴが出て、キャラクターが出てきて、サッカーらしき画面で終わり……。それだけでアルカディアの人気アンケートにランクインしていただけるのですから。NAOMI-2のソフトラインナップ映像をお見せできて本当に良かったと思っています。期待を込められる製品を見せないと、ハードを発表する意味はないですからね。

セガ&NAOMI・アーケードの未来

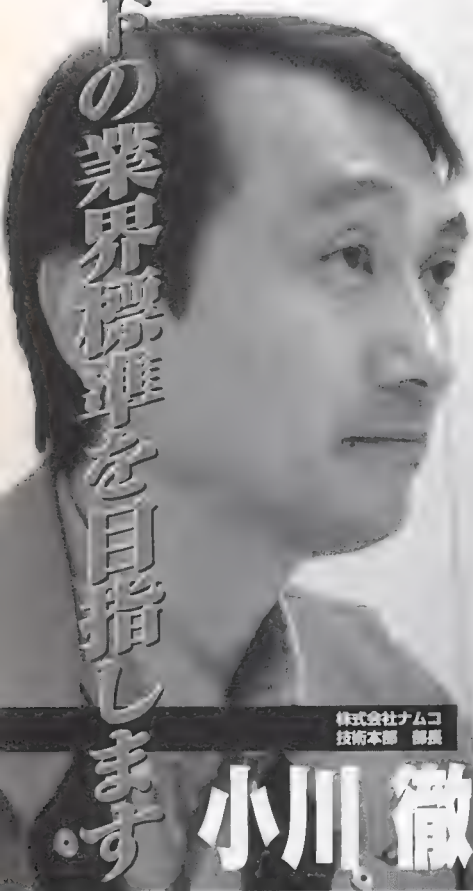
――これからのセガは？

山本　AMショーで我々が主張したかったのは、「セガがアーケードを捨てることは絶対にないんだ」ということです。今は展示している製品を売り、次のステップはGD、そしてその次のNAOMI-2対応ソフトを続々と開発していると宣言することができたと思います。オペレーターさんはもちろん、ブースに来ていただけたユーザーにも期待感を持ってもらえたんじゃないでしょうか。

そして11月のプライベートショーではさらに新作を発表します。次々と新作を見せていかなければ、アーケード業界はますます先細りになるかのような謝った印象を与えてしまいます。セガのAM事業は収益を着実に上げています。固定観念を変えるためにも積極的に仕掛けていきますよ。

山本 健 とは

山本 健（やまもとつとむ）氏プロフィール。といいたいとこだが、山本氏によると「え、そんな語れるものなんて無いですよ」とのこと。なので経歴をうかがってみると、なんとセガでのスタートは総務部。その後、業務用機器の販売部門に異動となりマーケティング業務に従事する。アーケード業界への思い入れは熱く深い。

ハードの業界標準を目指します

株式会社ナムコ
技術本部 部長
小川 徹

ナムコが意見をまとめました

――今回発表された「システム246」は、『PS2のアーケード用業界標準基板』というスタンスを持っているのでしょうか？

小川 もちろんそれを目指しています。標準プラットホームということでハードが出回り、オペレーターにはソフト交換だけで済むような形がリーズナブルで良いと思います。

しかし、色々と問題があります。どんなタイトルが引っ張るのか？ 大物が出ないと数が出ないよね、数が出ないとプラットホームにならないじゃん、と(笑)。他のメーカーも、これが売れるかどうか、今は状況を見守っているところでしょう。

――今回は、どういった経緯で開発することになったんですか？

小川 業務用を作りたいとSCEIに申し入れた時、できれば仕様を統一してほしいと言われました。

では、ウチがまとめましょうということになり、実際に業務用を作っているメーカーに声をかけて要求をまとめていきました。そして、それをSCEIに提出して「コアボード」の設計を工夫してもらいました。SCEIはウチの「システム11」からのつき合いですが、会社の社風が似ていてやりやすいんです。

SCEIから供給されている「コアボード」という中心部分の仕様は統一しています。これは共通仕様なので、他メーカーも自社でPS2基板を作ろうとする場合、SCEIから買うことができます。

ただ、今は業務用は調子が悪くてハード部門を無くしてしまったとか、メンテナンスがしんどいというメーカーが多いのが現状です。それだったらソフトを持ち込みということにしてもらって、ナムコで販売という方法も考えています。

クロノア2が!?

――システム246の場合、どういった形でゲームの販売を考えているんですか？

小川 マザーボードとは別に、ソフトパッケージとして3点セットで考えています。ソフトとしてのCDやDVD、それを起動・読み込むためのディスクドライブ、セキュリティ用のドングル、の3点を提案しています。なぜドライブを買わなきゃいけないかというと、ドライブ特有の制御命令があったり、業務用での稼働時間の関係上、耐久性に問題があるんです。ソフトの使い方によって、ドライブの傷みが違ってきます。くたびれたドライブにソフトを入れたら、まったく動かないなど、色々なクレームがオペレーターから来ることが想定されるので、そのゲームの仕様に見合った新品のドライブも込みで流通させたいのです。しかも現在はドライブ自体そんなに高価なものではないので、大幅に値段に影響は出ないと思いますしね。

――基板価格はどのぐらいですか？

小川 本体だけでも、少し業務用としては高めの値段になっていますが、これからコストダウンはどんどん行なっていきます。

――実際に家庭用で培ったノウハウなどは流用できるのですか？

小川 業務用と家庭用では環境の違いがあるので、そこは考慮する必要があると思いますが、基本はまったく同じなので問題ないです。PS2の開発のライブラリが蓄積されてくれば、アーケードにも十分反映されると思います。家庭用専門のメーカーも、是非参加してほしいですね。SCEIも面白そうなタイトル多いですしね(笑)。

実際、業務用だけ家庭用だけとやっていても、メーカーはキツいと思うんです。両方を視野に入れた展開を考えていかなければ、今後はどうしようもないと思います。「システム246」が、その架け橋になればと思いますね。

――ナムコの家庭用ゲームではどうですか？

小川 私個人は、「クロノア2」なんて、ゲームセンター向きだと思うんですけどねえ(笑)。

ライバルか？ 友か？

――今回、セガが「NAOMI2」を展示されてましたが、いかがでした？

小川 ちょっと力を誇示しているような感じがありましたね。私は人目に触れない部分、基板の外側のパッケージに凝るのであれば、少しでもコストダウンさせたいと考えますから。

――ほう。

小川 ただ、セガさんとも他メーカーと同じように仲良くさせていただいてます。業務用にも積極的に取り組んでいらっしゃるし、今後とも一緒に業界を盛り上げていきましょう。と言いたいですね。

――では、システム246の今後についてお聞かせ下さい。

小川 改版は考えていますので、最低1年に1回はやりたいです。最初の金額を聞いて、これじゃ使えないと思っているメーカーも、ガッカリせずにじっくりとタイトルを練りこんでいただいて、コストダウンして安くなったら使っていただきたいですね。コストダウンして普及すれば長く持つハードだと思います。家庭用のタイトルを供給するメーカーにも使ってもらいたいです。次のハードが出るくらいまで、じっくり使いこなされるハードになってほしいですね。

PS2基板

メーカー

SYSTEM246

AMショーで相次いで発表となった「プレイステーション2」業務用基板を切り開くのか、それぞれに聞いてみた。

小川 徹とは 79年にナムコに入社。「ギャラガ」のプログラムを担当した後、ハード開発の担当になり、その後、システム86、87、1、Ⅱ、11、12等ナムコ歴代のハードの開発に携わる。業界初のプレイステーション基板「SYSTEM11」は、ソニーと共同で開発。つまり、この人がいなかったら「鉄拳」も「キャリバー」もありえなかったのデス。

今世紀最後の・・・名盤が甦る

全ゲームファン必聴のVGMアルバム
『ビデオ・ゲーム・ミュージック』
（1984年／NAMCO　監修：細野晴臣）
今ここに、完全復刻!!

コンピュータミュージックの巨匠・細野晴臣が、VGMに取り組んだ記念碑的作品。ゲーマーなら、これを聴かずしてどうするのか!!

「ビデオ・ゲーム・ミュージック」が世に出たのは1984年4月。テクノミュージックの発展・普及を世界規模で実現したイエロー・マジック・オーケストラ（YMO）が散開した翌年のことだ。

「じゃあ、島袋寛子が生まれた頃だね」「ボクなんかまだゲーセンに行ってなかったさ」と若さ自慢を始めかけたキミたちのハート、そして、当時すでにアンドアジェネシスの何たるかを知っていた貴殿のソウルにも、この復刻盤の降臨は福音として響きわたるはず。

と言うのも、現在中古盤屋では本作のアナログ盤がのっぴきならない高値で売られており、一介の魂の旅人にすぎない僕らには、到底手が出ない。そんなキッズたちにとって2,100円での復刻というのは、負けるな一茶ここにありだ。

さらに、ここに収録されたタイトルはどれも知識ガード不能とばかりに、誰もが知っている名作ゲームが名を連ねる。そして、その音楽を[illegible]YMOの心臓に[illegible]メディアミックスの[illegible]でもある細野晴臣が、ゲームファンやテクノファンといった境界線を越えて評価され得る、完成度の高いVGMとして昇華させているのである。そうだったな、軍曹。

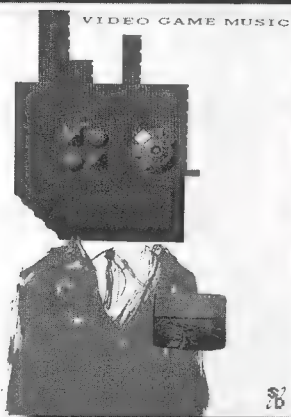
この作品は日本初、もしかすると世界で初めて、意識的にVGMと取り組んでアーティスティックに表現したものだ。もはや野村佑香が当時生まれていたかどうかは問題ではない。ゲームと音楽の密着度を劇的に強め、VGMのクオリティを飛躍的に引き上げたという功績と歴史的意義。我々はこれを称えて、その偉業に感謝するしかないのである。

何はともあれ、この復刻盤を聴くというのはもはや全ゲーマーの義務ですらある。この作品なくして、今日の豊潤なVGM文化の発展はなかったのだと敬意を表しつつ、今一度「ビデオ・ゲーム・ミュージック」という原点に戻ってみようではないか。

—GAME SOUND LEGEND SERIES—
ビデオ・ゲーム・ミュージック／ナムコ（監修：細野晴臣）

2000.11.22 発売

SCITRON DISCS
SCDC-00003
¥2,100（税込み）

全曲目リスト
①XEVIOUS ②BOSCONIAN ③PACMAN
④PHOZON ⑤MAPPY ⑥LIBBLE RABBLE
⑦POLE POSITION ⑧NEW RALLY-X
⑨DIG DUG ⑩GALAGA

「秋深し、隣は基板をする人ぞ。…じゃあ俺もするしか!」

ミルキーウェイはおもいっきり御協力します。初心者大歓迎！君も基板を始めよう。気軽にTELください。詳しくお教えます。

基板を家でやるためのコントロールBOX全機種そろっています（麻雀パネルも有ります）

カプコン

タイトル	価格
ジャステス学園2	予約受付中
マーブルvsカプコン2	TEL
SNKvsカプコン	TEL
ストライダー飛竜2	TEL
スポーン（ソフト）	¥8,000
パワーストーン（ソフト）	¥3,000
CP-IIマザー	¥4,000
D&D（ソフト）	¥15,000
マーヴルvsSF（ソフト）	¥18,000
ギガウイング（ソフト）	¥18,000
クイズ虹色町の奇跡（ソフト）	¥3,000
スーパーストII（ソフト）	¥3,000
スーパーストIIX（ソフト）	¥5,000
ストZERO（ソフト）	¥2,000
ストZERO2（ソフト）	¥2,000
ストZERO3（ソフト）	¥18,000
D&D（ソフト）	¥14,000
D&D2（ソフト）	¥25,000
ヴァンパイア（ソフト）	ドラキュラ
ヴァンパイアハンター2（ソフト）	¥5,000
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト）	¥3,000
ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト）	¥5,000
ポケットファイター（ソフト）	¥10,000
1941(海外版)	¥28,000
エグゼドエグゼス	¥20,000
ガンスモーク	¥17,000
キャプテンコマンドー	¥15,000
スターグラディエーター	¥8,000
ストライダー飛竜	¥28,000
ストライダー飛竜(再販版)	¥15,000
ストII	¥5,000
ストII'	¥5,000
ストII'ターボ	¥6,000
戦場の狼II(海外版)	¥12,000
ソンソン	得得
チキチキボーイズ	¥25,000
トップシークレット	¥18,000
ニモ	¥18,000
ファイナルファイト	ハガァーッ
ブロックブロック(P無)	¥5,000
USネイビー	USなべ
ロストワールド(P無)	¥35,000

ナムコ

タイトル	価格
ミスタードリラー2	TEL
鉄拳TAG	TEL
鉄拳3	TEL
ソウルキャリバー	TEL
オーダイン	¥22,000
ドラゴンセイバー	¥16,000
バーニングフォース	¥18,000
フェリオス	¥70,000
マーベルランド	¥20,000
ローリングサンダー2	¥12,000
ギャラガ88	¥25,000
タンクフォース	¥30,000
ドラゴンスピリット(New)	¥35,000
パックマニア	¥32,000
妖怪道中記	¥32,000
ロンパールーム	おお懐かしい
ロンパーズ	¥23,000
アウトフォクシーズ	殺し屋は辛いよ
エメラルディア	¥5,000
ギャプラス	¥6,000
クラックス(アタリ)	¥3,000

DMを定期的に郵送でお届けしてます。

一度の登録で6ヶ月、その間に何かしら購入が有るとさらに6ヶ月お届けします（無料）
ぜひぜひ登録して新鮮なリストをゲットして下さい!!
FAXをお持ちの方はリストを取り出すこともできます（無料）
オンフック→003501→（ププブ…と音がしたら）＃2870522622373*01＃＃でOK

タイトル	価格
源平討魔伝	¥28,000
コズモギャングザパズル	¥5,000
子育てクイズマイエンジェル	¥2,000
スーパーワースタ 95	¥1,000
スーパーワースタ 96	¥1,000
ダンクマニア	¥7,000
鉄拳2 verβ	¥17,000
パック&パル	¥18,000
フォゾン	¥40,000
ボスコニアン	¥18,000
リブルラブル	¥35,000

コナミ

タイトル	価格
セクシーパロディウス	¥8,000
悪魔城ドラキュラ	¥90,000
ラプソディー	ネオクラシカルHR
ウエディングラプソディー	¥5,000
エイリアンズ	¥18,000
エスケープキッズ	¥20,000
クイズ学問のススメ	¥2,000
餓流禍	¥18,000
キューブリック	¥15,000
クォース	¥5,000
クライムファイターズ2	¥15,000
スーパービシバシチャンプ(P無)	¥18,000
恋のホットロック	¥38,000
ザ・シンプソンズ	¥18,000
沙羅曼蛇	¥20,000
進め対戦ぱずるだま	¥1,000
出たな!ツインビー	¥5,000
トライゴン	¥12,000
バイオレントストーム	¥35,000
ハイパーオリンピック	¥3,000
バッキーオヘア	¥33,000
パロディウスだ	¥5,000
バンクショット	¥3,000
ブーヤン	ブタ・ブタ・コブタ
メガゾーン	¥3,000

セガ

タイトル	価格
アウトトリガー	TEL
ゾンビリベンジ	TEL
バーチャストライカー2 ver.2000	TEL
バーチャストライカー2 ver.99	TEL
バーチャファイター3	¥2,000
電脳戦紀バーチャロン(P・H付)	¥20,000
ラストブロンクス	¥15,000
バーチャストライカー	¥8,000
エイリアンストーム	¥10,000
クラッチヒッター	¥3,000
ブロクシード	¥5,000
アレックスキッド	¥18,000
コットン	¥12,000
タイムスキャナー	¥8,000
テトリス	¥2,000
フラッシュポイント	¥3,000
ライオットシティ	¥5,000
アップンダウン	¥35,000
グランドクロス(P付)	¥3,000
コラムス	¥2,000
コラムスII	¥1,000
スタックコラムス	¥1,000
チャンピオンベースボール	¥1,000
チョップリフター	¥5,000
パーフェクトビリヤード	¥5,000
バンクパニック	¥4,000
パーフェクトビリヤード	¥3,000
バンクパニック	¥4,000
ファンタジーゾーンII	¥20,000
ぷよぷよ	¥1,000
フリーキック(P無)	¥1,000
サンダーフォースAC	¥8,000
ホッパーロボ	¥25,000
イントロドンドン（ソフト）	¥1,000
コラムス97 ソフト	¥1,000
紫炎龍（ソフト）	¥7,000
プリンセスクララ大作戦（ソフト）	¥5,000
ぷよぷよSUN（ソフト）	¥2,000

タイトー

タイトル	価格
カオスヒート	TEL
サイヴァリア	TEL
F3マザー	¥12,000
アルカノイドリターンズ（ソフト）	¥1,000
ハットトリックヒーロー95 ソフト	¥1,000
プチカラット（ソフト）	¥1,000
ぽっぷんぽっぷ（ソフト）	¥2,000
キャメルトライ(P付)	¥22,000
ミズバク大冒険	¥7,000
メタルブラック	¥18,000
ルナーク	動物愛護だ!
アルカノイド	¥1,000
エレベーターアクション	¥7,000
黄金の城	¥25,000
イスパイアル	¥5,000
カダッシュ	¥10,000
スラップファイト	¥6,000
WGP(H付)	¥6,000
カダッシュ	¥12,000
キューピーポップ(ホットビー)	¥20,000
クイズくれよんしんちゃん	¥1,000
くれよんしんちゃん おらと	¥1,000
侍日本一	¥18,000
JUJU伝説	¥8,000
スカイスマッシャー	¥5,000
ストレートフラッシュ	¥85,000
スペースインベーダーDX	¥6,000
チャイニーズヒーロー	¥3,000
中華大仙	¥6,000
大旋風	¥7,000
VSホットスマッシュ(P無)	¥5,000
ハットトリックヒーロー93	¥3,000
パニックロード(純正有)	¥7,000
飛翔鮫	¥8,000
ピンポンキング	¥5,000
フィールドゴール	¥60,000
ヘビーユニット	¥6,000
べんべろべえ	あっかんべー!
Mr Do(タイトー版)	¥8,000
メイズオブフロット	¥5,000
USクラシック(P無)	¥2,000
ルパン3世	¥58,000
レイフォース	¥15,000

データイースト

タイトル	価格
ウルフファング	¥15,000
エドワードランディー	¥45,000
空牙	¥15,000
スタジアムヒーロー	¥1,000
タンブルポップ	¥8,000
チャイナタウン	¥12,000
デスブレイド	¥8,000
トライアウト	¥3,000
ファイターズヒストリー	チェストォォッ
ファイティングファンタジー	闘う幻想?

アイレム

タイトル	価格
R-TYPE	¥15,000
R-TYPE II	¥12,000
イメージファイト	¥12,000
エアデュエル	¥12,000
ギャロップ	¥8,000
剣豪	¥12,000
大工の源さん	べらんめえ
ドラゴンブリード	¥12,000
ビジランテ	¥8,000
迷宮島	¥5,000
トンマ	ま…ま…まんぼ!
ロードランナー	¥35,000
ロードランナー4 帝国からの脱出	¥28,000

ジャレコ

タイトル	価格
ロッドランド	¥18,000

バンプレスト

タイトル	価格
SDガンダム サイコサラマンダ	¥3,000
SDガンダム ネオバトリング	¥8,000
ウルトラ警備隊	¥20,000
ウルトラ闘魂伝説	¥3,000
ウルトラマン	¥3,000
機動戦士ガンダム	¥7,000
グンペイ	¥15,000
ドラゴンボールZ	おっすオラ悟空
美少女戦士セーラームーン	おしおきよ
ぶるるん	¥1,000
マジンガーZ	¥16,000
超時空要塞マクロス	¥10,000

テクモ

タイトル	価格
上海真的武勇	¥10,000
ロジックプロアドベンチャー	¥15,000
アルゴスの戦士	¥28,000
ジェミニウイング	¥8,000
スターフォース	¥18,000
MSG(マイケルシェンカーグループ)	イントゥージアリーナ
STG(ストライクガンナー)	¥5,000
タンクバスターズ	¥5,000
ボンジャック	¥18,000
レジオネア	¥12,000
ワールドカップ90	¥1,000

SNK

タイトル	価格
怒(PCB)	¥15,000
ストリートスマート	¥4,000
脱獄	¥6,000
ネクストスペース	¥8,000
名人戦	¥2,000

MVS

タイトル	価格
MV-1F	¥10,000
MV-1A	¥12,000
餓狼マークオブウルブス	TEL
KOF 2000	TEL
メタルスラッグ3	TEL
メタルスラッグX	TEL
KOF 99	¥10,000
風雲スーパータッグバトル	¥6,000

その他色々ありまーす

その他

タイトル	価格
ギルティギアX	TEL
すくすく犬福	TEL
ダブルドラゴン	¥8,000
豪血寺一族2	¥12,000
バトルガレッガ	¥10,000
ギャルズパニック4遊	¥10,000
五月陣戦	¥2,000
ゼロチーム	¥18,000
チェンジエアブレード	¥30,000
怒首領蜂	¥40,000
ぐわんげ	¥30,000
ナックルバッシュ	ロックンローラー
バツグン	¥14,000
フィグゼイト	¥15,000
エアバスター	¥25,000
富士山バスター	あ、それそれ♪
ドンキーコングJR	ウホウホ
マリオブラザーズ	¥24,000
レッドUFO	¥15,000
UFO	マイケル・シェンカー

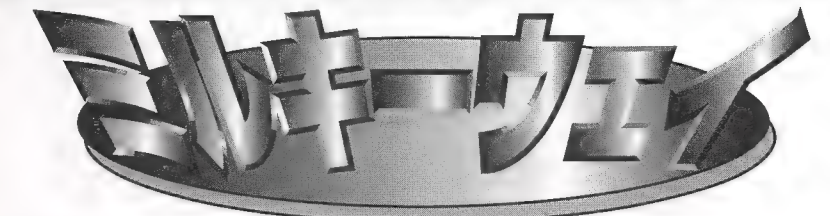
麻雀

タイトル	価格
麻雀パネルセット（コントロールボックス用）	¥8,000
ホットギミックフォーエバー	TEL
ホットギミック デジタルサーフィン	TEL
ホットギミック快楽天	TEL
ジャンピューター96	¥20,000
麻雀カフェブレイク	¥38,000
E雀さくら荘	¥15,000
セーラーウォーズ	¥7,000
ときめき麻雀パラダイス	¥8,000
とってもE雀	¥1,000
麻雀占い伝説	¥2,000

その他色々ありまーす

基板の買取りもガンガンやっています。まずはお電話ください。

全国通販&店頭販売（大須にあるよ!）

■通信販売の御案内
お支払は便利なヤマトコレクトサービス（代引き）か現金書留、または銀行振込でお願いします。
ご注文は必ず在庫をご確認ください。

TEL.052-262-3295 FAX.052-262-2373

〒460-0011 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F

営業時間／10:00～20:00　毎水曜日・隔週木曜日定休（祝日営業）

http://www.milky-way.co.jp
mail@milky-way.co.jp

パルコ
至 地下鉄 栄
中京銀行
若宮パーキング（地下）
矢場町
若宮大通り
愛知トヨタ
ミルキーウェイ
赤門通
← 地下鉄 至 大須観音
第一アメ横ビル
大須通
三和銀行
さくら銀行
地下鉄上前津⑨出口
上前津

地下鉄 上前津よりスキップ …………3分
地下鉄 矢場町よりうさぎ跳び………15分
地下鉄 大須観音より2人3脚 ………10分
地下鉄 伏見よりほふく前進 ………3時間
秋葉原よりチャリンコで ………3日間!

ex.13ね

学習能力…今日から百万回ノートに書きとりだっきぃーっ

応援ハガキを送ってくださる場合には

実際に開催されるかはわかりませんが、「もし開催されるなら参加したい！」という方がいらっしゃいましたら、往復ハガキに右記の要領にてご記入いただき、弊社までお送り下さい。

応募者多数にて、開催が決定した暁には、返信用ハガキにてその旨の通知書をご返却いたします。

（往信）	
〒150-0013 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館6F 株式会社 アリカ 「T.A.全国大会があれば参加したい」係	※この部分には何も記入しないで下さい。

【往信側】

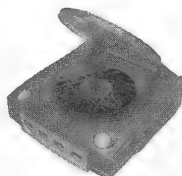
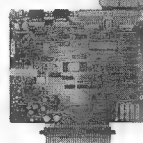
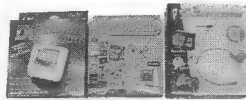
（返信）	
返信用の住所を記入	もし、テトリスT.A.の全国大会が開催された場合、 ①選手として参加したい ②ギャラリーとして参加したい どちらか一方を記入下さい。 参加者の ・氏名 ・年齢 ・電話番号 を記入して下さい。

【返信側】

アーケードゲーム業務用基板専門店

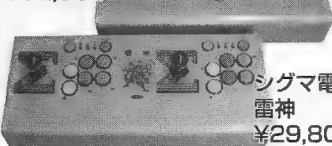
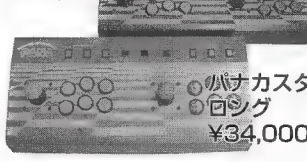
今月のオススメ基板

マックジャパン 本店

〒101-0021
東京都千代田区外神田4-7-2
小林ビル4F
TEL 03-3255-0737
FAX 03-3255-0738

マックジャパン プラス館

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-14-6
恵光ビル5F
TEL 03-3255-4555
FAX 03-3255-4556

コントロールBOX

シンクロ連射内蔵の機能充実の新製品。

コントロールBOXの超定番

シグマ電子
AV6000(本体)¥26,000
TB8000(レバー)¥15,800

完全セパレートのプロフェッショナル仕様

他、筐体・モニター・パーツ等、有ります。ぜひお問い合わせ下さい。

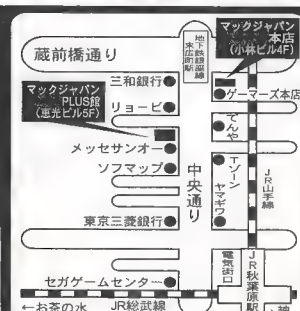
通信販売・買取の案内

新作・中古基板、予約受付中！
初心者歓迎。
お問い合わせ下さい。

好評通信販売中！　配送の曜日・時間指定もＯＫ！
ご利用の方は、必ず在庫と価格を確認して下さい。

商品到着時に支払いの代引があります。
午後４時までの注文で、翌日に商品が届きます。
（土日は１時まで。離島は２～３日かかります。）
（他のお支払いの方は、お問い合わせ下さい。）

当店では基板を１枚より値付、高価買取り致します。
また、コントロールＢＯＸ等他も、買取します。
電話・ＦＡＸで受付します。直接来店・持込もＯＫです。

営業時間：平日 AM11時～PM7時、土曜 AM10時～PM7時、日・祝 AM10時～PM6時

BOXセンター電話番号

東京	03-3940-6000
大阪	06-6455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

お近くの、BOXセンターへ
最新ストックリストBOX No.
444444#
注：トーン信号で発信して下さい。

攻略階層集

Amusement Knowledge Chapter 初級攻略編

プレイ方法から始めよう!!

初級攻略の最初は、ついに攻略開始の『ガンスパイク』！ 今月は、ランダム面4ステージの攻略と、タイムリリースキャラである「ロックマン」を紹介。続く『リッジレーサーV』では、気になるコースと車種を紹介。先日のAMショーで行なわれたキャンペーンガールオーディションのレポートもあるぞ!! そして、そろそろ出回り始めた『テトリス THE ABSOLUTE』。今回は隠しモードの公開、回転入れテクニック集、そしてAMショーでの大会レポートの3本立てでお届け。攻略連載第2回となる『ドラゴンブレイズ』は、敵の攻撃も激しさを増すSTAGE5の攻略。また、初心者救済企画もあるぞ。

Strategic Accelerator 中級攻略編

多くの技を駆使して上達しよう!!

連載二回目の『1944』は、前回に続いてステージ7～11の攻略だ。そろそろ敵弾も速くなり、アドリブだけでは厳しくなるところ。隠しキャラの情報もおさえて、難関を乗り切ろう。『電車でGO！』とはまた違った面白さが魅力の『がんばれ運転士!!』。いよいよ今回は「江ノ島電鉄」のコース攻略だ。これを読めばキミも一級運転士!? 攻略4回目となる『スラッシュアウト』では、タイムアタック成功時のみプレイできる隠しステージ「Lake Rovina」「Labyrinth Of Pingue」を攻略。地底目指してまっしぐらの『Mr.Driller2』は、インド・アメリカ・エジプトのステージデータを大公開。エンディングも載せちゃいます。

Enhanced Struggle Tactics 上級攻略編

究極のテクニックを追及しよう!!

攻略大詰めの、戦国アクションシューティング『婆娑羅』。今回は5面を徹底攻略。溜め攻撃の使いどころをおぼえ、一気に突破しよう！ ひたすらバズりまくりの『サイヴァリア リビジョン』は、ついにX-ステージ攻略に突入。自機のレベルをしっかり上げて、目指すは最終形態だ。全国のドライブゲーマーに好評の『バトルギア2』。今回の攻略では上級コースを攻めていくぞ。もうヘアピンの嵐も怖くない!! 長い夏も終わり、ついに『K.O.F. 2000』の攻略も幕を閉じる。工夫次第でスタメン入り可能なストライカー考察や、過去のシリーズに迫るぞ!! 『ギルティギア ゼクス』は、新テクニック「ジャンプ属性付加入力」の詳細を解説。VS攻略＆キャラ別攻略もまだまだ続くぞ。

ゲームに慣れ親しむ入門編の初級。ステップアップと技術応用の中級。さらに究極を追求する上級……。
より深い階層に進むほど、攻略内容も濃く、深くなっていく。
次なるステップを目指すために、まずはページをめくろう。

前半ステージを一挙に攻略！

ガンスパイク GUNSPIKE™

いよいよ発売となった本作。今回は、前半ランダムステージの攻略にくわえて、隠しキャラについての情報も紹介していこう。

Text：善之字元帥＆RED

速報！ドリームキャスト版『ガンスパイク』

何と、いまだアーケード版が発売されたばかりだというのに、早くもドリームキャスト版『ガンスパイク』の発売が決定した！　現在のところ判明しているオリジナル要素は、描き下ろしイラスト満載のギャラリーモードのみだが、おそらくこの他にも、さまざまなモードが搭載されているはず。期待して冬を待つべし！

キャミィのコスチュームが違う！　アーケード版にもあるのだろうか？

さまざまなイラストを閲覧できる、イラストモードが搭載されているぞ。

ロックマン武装データ

SHOT

ナッシュ・シバ・シモーヌと同じ、オーソドックスなタイプ。威力などに差はあるのだろうか？

ATTACK

写真は最後の1発。3連続のコンビネーションだが、2～3発めのつなぎが遅いことに注意したい。

HEAVY SHOT

スーパーメガバスター／着弾すると爆風が広がり、範囲内にいる敵にダメージをあたえる。スキは小さい。

HEAVY ATTACK

トルネードホールド／竜巻に取り込んだ敵を動けなくする効果があり、攻撃力も非常に高い。

SPECIAL ATTACK

ロックンロール／攻撃力は低いが、無敵時間が長く、レバーで方向をコントロールできるのが強みだ。

意表を突く隠しキャラ ロックマン登場!!

カプコンの人気キャラが、キャミィやナッシュだけだと思ったら大間違い。おなじみの攻撃で大活躍するぞ！

どんなキャラなの？

ロックマンは、基板の稼動から一定時間が経過すると現れる隠しキャラ。使用コマンドなどは特に必要なく、キャラクターセレクト画面で、ナッシュの左にカーソルを移動させるだけで選択できる。

攻撃の中で注目したいのは、ヘビーショットのスーパーメガバスターとヘビーアタックのトルネードホールドだ。スーパーメガバスターは、単発のエネルギー弾で、着弾後に爆風が発生し、巻き込んだ敵にダメージをあたえる。スキも小さく、積極的に使える。

これに対してトルネードホールドは、一定時間竜巻を巻き起こすというもの。攻撃が出るまでには少々時間がかかってしまうが、竜巻が当たっている最中は敵の動きが止まる（一部例外あり）ので、密集地帯で使うと効果的だ。

敵が密集したらヘビーショットを撃ち込み、爆風で一気に片づけよう。

竜巻の中に取り込まれた敵は動けなくなるので、追い打ちが狙える。

ワンポイント攻略

ロックマンは移動速度が速いため（シバと同程度）、本作の基本攻略法である「敵をマークして逃げ回りつつ、ショットを撃ち込む」作戦を実行しやすい。もしもマーク中に敵が密集しているのを確認したら、どんどんヘビーショットを撃ち込み、爆風で複数の敵にダメージをあたえよう。

これに対して、敵に近寄ってアタックを狙っていく場合は、少々注意が必要。基本的には、アタックをキャンセルしてヘビーアタックにつないでいくことになるのだが、ロックマンのアタックは2発めと3発めの間隔が長いため3発めをキャンセルすると途中で攻撃をくらいやすい。

ヘビーアタックにつなぐなら、2発めキャンセルがオススメだ。また、ヘビーアタックで動きが止まった敵には、アタックやヘビーショットで追い打ちすることも忘れずに。

ゲー事典　**アタックの受付時間に注意！**：ロックマンのアタックは3連続でパンチを繰り出すというものだが、3発めの「ロケットパンチ」は見た目よりもかなり早く入力しないと出てくれない。キャミィのアタックなど、若干ディレイが効くタイプのアタックに慣れてしまった人は、特に注意が必要だ。

Amusement Knowledge Chapter

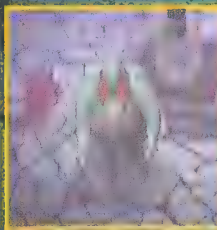
教会ステージ

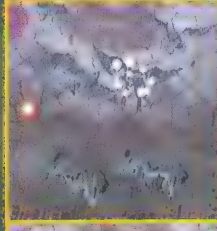
THE UNHOLY DWELLING

STORY

廃墟となった古い教会。そこは、敵組織の生体兵器の開発のため、実験台となった人たちがゾンビと化して徘徊している。教会内部には、変わり果てた神父の姿が……。

●ニードルミート●

全身で動きがニブいゾンビ。飛び道具は持っていないが、体内から針状の物体を突出させる接近攻撃は、ダメージが大きいので注意。

●シックバット●

初期配置されているコウモリのような敵。弾を撃ってくるので、距離を取ってショットで撃つようにしたほうがいいだろう。

●ブラッドマスク●

普通の体格のゾンビ。遠距離では手に持った凶器を投げつけてくるので注意したい。プレイヤーが近づくと、接近攻撃を仕掛けてくる。

●ゾンビ犬●

地中から姿を現す、大型のゾンビ。飛び道具による攻撃は持たないが、プレイヤーが近づくと、跳びかかって攻撃してくる。

●キラーバグ●

中ボス・ブラッディが口から吐き出すゴキブリ。プレイヤーにまとわりついて、接近攻撃を仕掛けてくる。飛び道具は持たない。

ザコとの戦闘

まずは、その場でシックバットを撃ってしまう。弾を撃ってくるので注意。

ブラッドマスクは飛び道具を持っているので、マーク&ショットで。

このステージは、シックバット6匹と、画面外にニードルミートが1体配置された状態でスタートする。まずは、ニードルミートが画面内に入ってくる前に、画面左下付近でシックバット6匹をすべて撃ってしまおう。

シックバットを全滅させたら、画面左下付近でニードルミートを迎え撃つ。こいつは飛び道具を持っていないので、やや離れたところからヘビーショットを連発して、さっさと倒してしまうといい。

ニードルミートに続いて、ブラッドマスクが3体×2セット出現する。こいつらは手に持った凶器を投げつけてくるが、基本通りにマーク→ショットを繰り返し、敵の周りを大きく移動していればOK。

最後はゾンビ犬4匹+ニードルミート1体が出現。ニードルミートに接近しないように注意しつつ、ショットでゾンビ犬を全滅させてから、ニードルミートを倒そう。

中ボス Bio Gorilla Bloody

ブラッディ、およびブラッディが吐いてくるキラーバグは弾を撃ってこないため、かなり簡単な中ボスと言える。

ただし、ブラッディの接近攻撃はうっかりくらうとかなりの大ダメージなので、この攻撃だけはくらわないように注意したい。

基本的には、マーク&ショットで攻撃しながら、遠距離で中ボスの周りをぐるぐるまわっていれば問題ない。ときおりブラッディが吐いてくるキラーバグも、ほかの敵と同様に、接触しただけではダメージにはならないので、マーク&ショットで撃っていれば大丈夫だ。

余裕がある人は、ブラッディの接近攻撃を誘い、そのスキにアタックを叩き込んで倒してみるのも面白い。わざとブラッディの目の前まで行き、接近攻撃を出させて回避、空振りのスキに攻撃しよう（ただし、スキの大きいヘビーアタック等を使うのは危険）。

キラーバグは気持ち悪いが、素早くショットで撃ち落とせば問題なし。

安全にいくなら、接近攻撃のスキには、ヘビーショットを撃ち込もう。

ボス Bio Monster Giant-BB

扇弾を撃ってくるモーションが見えたら、素早く側面に回り込もう。

アタックで大ダメージをあたえるチャンス。ただし、欲張りすぎないこと。

スタート直後は扇弾（ステージによって2〜5WAY）を撃ってくる可能性が高いので注意。モーション（これについては後述）が見えたら、すぐに下に移動して避けよう。そして、ボスがこの扇弾を撃っているスキに、アタックでブラッドマスクを1体倒してしまおう。

もう1体のブラッドマスクは、ボスの攻撃に注意しつつ、マーク&ショットでダメージをあたえて倒す方法が手堅い。

ボス本体の攻撃は、前述の扇弾、地を這う火炎レーザー、接近攻撃の3種類。重要なのは、扇弾と火炎レーザーの予備モーションを見切れるようになること。扇弾の場合は、ボスの口の周囲に白い霧がかかったような演出が入るので、慣れれば簡単に見分けることができるはずだ。

扇弾のモーションがきたら、すかさずボスの側面に回り込み、アタックで大ダメージをあたえていこう。

ゲー事典

教会ステージのボスの場面は、他のステージにくらべて極端にフィールドが狭い。なおかつボスの体が大きく、接近攻撃のリーチがあるので、端に追い込まれないように気を配りながら戦うようにしないと、すぐに接近攻撃をくらってしまうだろう。ボスがスキを見せた場合でも、場合によっては攻撃せずに広いスペースへ逃げることも考えよう。

日本ステージ

THE OCCUPIED TOWN

STORY

敵に占拠され見る影も無くなった街。自衛部隊が応戦したものの、突如現れた3機編隊の人型兵器に一瞬で全滅させられる……。

ザコとの戦闘

敵の初期配置は、ガンポッド3機と、スカルロイド2体。このステージも橋上ステージと同じように、スタート直後、すぐに画面上を外周沿いに移動して、画面右側に抜けてから敵を撃つようにするといい。

いったん距離を取ったら、マーク&ショットで大きく動きながら撃っていけば問題ない。残りの敵が1体になると、ガンポッド4機、スカルロイド4体が出現するのだが、注意したいのはここからだ。

この援軍が登場した直後というのは、9体もの敵キャラが画面上にひしめく状態になる。そのため、敵に囲まれて動けなくなったところでスカルロイドの接近攻撃をくらう……というケースがありがち。特に、鈍重で体の大きいアーサーは注意したい。

援軍出現後は、とにかく囲まれないように動くことを最優先に考え、敵に引っかかって動けなくなったら、すぐにスペシャルアタックを使おう。

建物から出てくるスカルロイドに引っかからないように、画面右へ逃げる。

これは悪い例。アイテムを無理に取ろうとすると、こうなりやすい。

中ボス Buggy Hayabusa

中ボスの攻撃パターンは、自キャラめがけて突進し、画面端で停止後に、やはり自キャラを狙って断続的に弾を撃ってくるというもの。突進はかなりダメージが大きいので、絶対にくらわないように。

また、この場面のスカルロイドは、つねに2体になるように補充されるので、こいつらにも十分な注意が必要だ。

この中ボスは、突進して画面端で停止したときにスキができるので、ここにアタックやヘビーショットを当てていくと、早く倒すことができる。

ここで注意したいのは、アタックキャンセル→ヘビーアタックや、動作終了までの時間が長いコンビネーションを調子に乗って使いすぎると、自キャラ硬直中に次の攻撃がきて「コンボを決めたのに反撃確定」という状況になってしまう、ということ。これはこの中ボスに限ったことではなく、ゲーム全体を通して気を付けたいポイントだ。

バギーの突進はくらうと痛い。確実によけるように。避けたら、

アタック、ヘビーショット等を撃つチャンス。スカルロイドには注意。

ボス Rick Blue/Bob Green/Ken Brown

このステージのボスは例外的に、3体のパワードスーツがボス。それぞれの機体の詳しい説明は、右の敵キャラ解説を参照してほしい。

3体の基本的なコンビネーションは一応決まっており、**①ブルーによる射撃→②グリーンの突進斬り→③ブラウンのミサイル攻撃**、という流れになっている。ただし、自キャラとの距離によっては、ブルーやブラウンが接近攻撃を仕掛けてくることもある。

このボスに関しては、敵の性質を覚えて、次の状況を予測しながら動くことが必要なので、敵の攻撃の順番だけはしっかり覚えておきたい。

基本的に、マーク&ショットでダメージをあたえていくことになる。このとき、なるべく1体に攻撃を集中して、早く敵の数を減らすように。

1体破壊しただけで、一気に楽な展開になるはず。そこで、射撃による攻撃が厳しいブルーを先に倒すのが理想だ。

ブルーはエネルギー弾の攻撃が避けにくく、威力大。集中攻撃しよう。

必ずしもブルーでなくていいから、どれか1体をなるべく早く破壊する。

●ガンポッド●

橋上ステージ等で登場するものと同じだが、このステージは全体的に敵の数が多いこともあり、囲まれやすい。早めに破壊しよう。

●第893部隊「スカルロイド」●

人型のロボット兵士で日本刀による接近戦に特化した戦闘能力を持つ。飛び道具はないがリーチと威力に優れた攻撃には要注意。

BOSS

●リック・ブルー●

強力な火器を携帯し、おもに遠距離から射撃による攻撃をしてくる。近距離では、接近攻撃も仕掛けてくる。

●ボブ・グリーン●

高速移動から、長大なリーチを誇る剣状武器で一撃離脱攻撃を仕掛けてくる。飛び道具は装備していないようだ。

●ケン・ブラウン●

後方支援用の火器を装備した機体で、遠距離からのミサイルが攻撃手段。近距離では接近攻撃も仕掛けてくる。

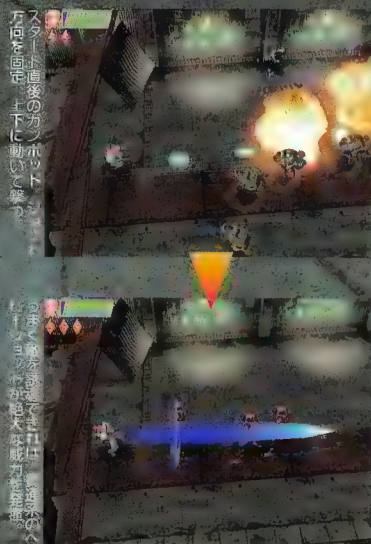
ゲー事典

中ボスのバギーの突進は、味方であるスカルロイドも倒してしまう場合がある。アイテムを持っているスカルロイドがバギーにひき殺された場合は……大丈夫、ちゃんとアイテムを出してくれる。また、ボスのブラウンのミサイル攻撃はブラウンの目の前にいれば当たらない。これを利用して、ブラウンから先にアタックを当てて破壊するパターンもできるかも。

香港ステージ

THE PERISHED TOWN

STORY

すでに崩壊寸前の香港の街。街は燃え、人の影はもういない。部隊を指揮するバルログを倒し、街の破壊工作を阻止せよ。

ザコとの戦闘

スタート直後のガンポッドは、方向を固定し上下に動いて撃つ

敵の初期配置は、ガンポッド10機と、ドラゴロイド1体。スタートしたら、ショットを押しっぱなしにしてマークは使わない。上下に移動しながら撃ちまくり、ガンポッド10機を全滅させる。残ったドラゴロイドは、すかさずアタックで倒してしまおう。

このあとも、ガンポッドとドラゴロイドの混成部隊が3セット出現する。まず、ガンポッドをショットですべて破壊してから、残ったドラゴロイドを倒す、という方針で対処していけば問題ない。

このステージに限ったことではないが、ドラゴロイドのように飛び道具を持たない敵キャラに対しては、距離を取ってヘビーアタックを使うのが効果的。うまく誘導すれば、1列に並んで自キャラに向かってくるので、[illegible]のような貫通力のあるヘビーショットなど、非常に効率よくダメージを与えることができる。

中ボス Fallen Balrog

中ボスのバルログは、2体のドラゴロイドと共に登場。

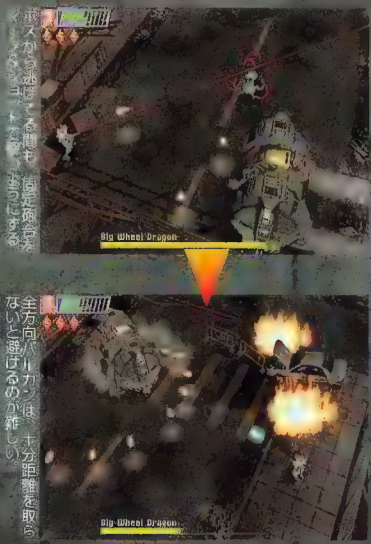
ここのドラゴロイドは倒してしまえば補充されないので、まずはいずれか倒してしまいたい。ここで、このドラゴロイドをどうやって倒すかだが、1〜2面の場合は大きく動き回って、バルログのクナイ（飛び道具）をかわしながらマーク＆ショットで撃っていけばいい。

問題はこのステージが4面に来た場合で、バルログのクナイが5WAYになるため非常に避けにくいのだ。できればすぐにドラゴロイドを倒してしまいたいので、出現直後に強引にアタックで倒してしまうほうがよさそうだ。危険な状況になったら、アタックキャンセルでスペシャルアタックを使ってフォローしよう。

1対1になったら、密着に近い距離でバルログの周りをぐるぐる回り[illegible]接近攻撃[illegible]背後からアタックを当てよう。

ボス Big Wheel Dragon

ボスが追跡してくる間も、固定砲台を[illegible]ショットで撃つようにする

全方向バルカンは、十分距離を取らないと避けるのが難しい。

このボスは基本的に自キャラを追跡、接近し、回転しながら全方向にバルカンを撃つのがメインの攻撃パターンとなっている。

全方向バルカン攻撃を避けやすくするためには、当然ボスとの距離が離れていたほうがいいので、ボスが追跡してくるモードのときは、フィールドの外周沿いを逃げるようにしよう。こうすれば、ボスが外周付近を移動するので、全方向バルカンが来たときに距離を取りやすい。

全方向バルカンは、一定の間隔で弾のすき間が広い場所があるので、なるべく広いすき間に入るようにすると避けやすい。ただし、ボスが設置する小型の固定砲台が残っていて、ボスの全方向バルカン攻撃時に弾を撃たれるとかなり危険。固定砲台は、優先的に破壊することを心がけたい。

追尾してくるボスから逃げるときは、マーク＆ショットで狙い撃ちしよう。

●ガンポッド●

他のステージで出現するものと性質等は同じ。香港ステージでは特に大量に配置されており、ドラゴロイドとの混合攻撃が厳しい。

●ドラゴロイド●

素手による格闘戦に特化したロボット兵士。飛び道具はないが、やや離れた間合いからの鋭い跳び蹴りや、近距離での殴り攻撃が強力。

●固定砲台●

ボスであるビッグホイールドラゴンが、戦闘中に投下する小型の固定砲台。ボスの攻撃に絡むとやっかいなので早めに破壊すること。

ガンスパQ＆A

Q：スペシャルアタックって、あんまり減らないような気がするんですが……？

A：カス当たりだと全然減りませんが、マークしてからしっかり当てれば、大ダメージです。もちろん攻撃力はキャラによって差がありますが。

シモーヌのスペシャルアタックは特に当てにくいが、直撃させれば大ダメージ！

ゲー事典 **バルログ補足：**1対1になって、バルログの周りをぐるぐる回っていれば、クナイを撃たれても当たらないので、そのスキに背後からアタック等で攻撃できるわけだ。できれば、バルログをダウンさせることができる攻撃を使ってダメージをあたえるようにしたい。起きあがるときにぐるぐる回っていれば、すぐにクナイを撃ってくることが多いので〜以下繰り返し。

発売まで秒読み開始!!

RIDGE RACER V Arcade Battle

いよいよ発売まであと少しとなった「リッジV」。今回は、基本のコースと車種の紹介だ。AMショーの深水藍キャンペーンレポート、ポータブルキックスケーターレポートも掲載！

担当 するする®

RIDGE RACER V キャンペーンガールオーディションレポート

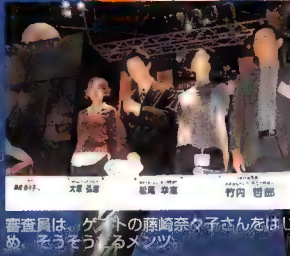
9月23日、AMショーのナムコブースで「リッジレーサーV アーケードバトル」キャンペーンガールを決める「深水藍を探せ！」最終オーディションが行なわれた。

このオーディションは、8月にナムコのワンダーページ上で告知され、なんと全国から134名もの女性が応募。その後、集まった書類を厳正に審査し、9月23日の最終審査には、北は福島県から南は福岡県まで5名の美女が選ばれる形となった。

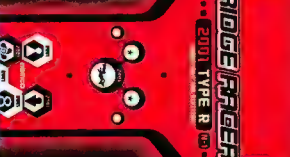
最終審査は1部と2部に分けて行なわれたのだが、なんと2部は全員「深水藍」の格好をしたコスプレ審査!! 審査員から出されるさまざまな質問にも、5人とも個性的な答えを返して、しっかり自分をアピールしていたぞ。

そして、審査員4名による最終選考が終わり、グランプリの栄冠は、5番の伊藤博子さん（広島県）の頭上に輝いた。伊藤さんは今後、アーケード版「リッジV」のキャンペーンガールとして広告展開に参加することになる。ぜひとも頑張ってほしいね！

2次審査では、全員が深水藍の格好に。5人そろうと、なかなか壮観。

グランプリの栄冠は広島県の伊藤さんに決定。審査員長のナムコ竹内氏から賞状が送られた。

審査員は、ゲストの藤崎奈々子さんをはじめ、そうそうたるメンツ。

ポータブルキックスケーター 試乗レポート!!

前号で紹介したポータブルキックスケーター「2001 TYPE R」。なんと、その開発者であるナムコの吉松さん自身が、編集部まで試作品を持ってきてくれた。

吉松さんは、アーケード版初代「リッジレーサー」の筐体デザインをした、由緒正しきリッジデザイナー。というわけで、リッジならではのハイセンスなデザインは炸裂しているのだが、果たしてその乗り心地は……。

結論から言うと、乗り心地のほうも百点満点。前二輪によるコーナリングも問題なく、試乗したアミー（編集者）いわく「極上の乗り心地」とのこと。

こういった良い品を安価で提供してくれるとは、非常にうれしいことである。リッジに限らず、今後もナムコさんには頑張ってほしいものだ。

ご覧のとおり、セットアップも超簡単。ニューフェイス編集者・アミーもご満悦。

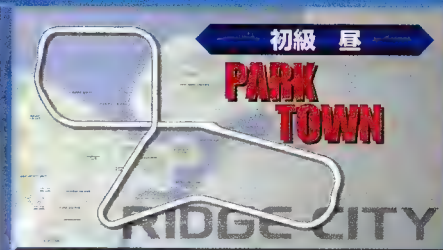
右が開発者の吉松さん。完成にこぎつけるまで、多くの苦労があったとのこと。

ゲー事典 Get!! 2001 TYPE R：完全限定生産のポータブルキックスケーターを買うならここだぜ!! → http://www.namco.co.jp/home/goods/kickboard/pages/index.html

リッジレーサーの世界にようこそ！

リッジレーサーシリーズも今作で5作目となるわけだが、グラフィックを見てわかるように、今作は原点に帰る形での登場となった！ その世界観は1作目に似ているので最初は「どうかな？」と思うかもしれないが、今年春にプレイステーション2（以下、PS2）版が発売され、高い人気を得たことを考えると、心配しなくて済みそうだ。ただ、気になる部分はある。家庭用からアーケード用になって大きく変わる部分、そう、操作系だ！ これは発売してからのお楽しみかな？

難易度別にコースは4つ！

本作の舞台となる都市は、架空の都市リッジシティ。……シティの中を駆けめぐる……PS2版のものと同……したがって……の紹介は軽く触れるにとどめよう。

コースセレクトでは難易度別に、初級が1つ、中級が2つ、上級が1つと合計4つ用意されており、その中から選んで走ることになる。

難易度の設定は、それぞれのコース図を見てもらえばわかるように、初級はシンプルなコースで、上級になるほど複雑なものになっている。

それぞれのコースには時刻の設定もあり、初級は昼、中級は夕方と昼、そして上級は夕方という時間帯でレースを展開することになるぞ！

PS2版からアーケード版になったことによる変更点は特にないようなので、今まで培ったコースの走り方や、攻め方はそのまま通用すると思って構わない。ただし、アーケード版になったことで、難度に調整が入ることも考えられる。PS2版やりこみプレイヤーも、心してかかろう。

さらにもうひとつ！ボーナスコースが!!

ここで、幻のボーナスコースも公開しよう！

なんと、ボーナスコースは『リッジレーサー』プレイヤーであれば誰もが知っている「SUNNY BEACH」！ それも時間帯は夜だ！

難易度表記の部分が「?」になっていることに気が付いたかな？ コース自体はそう難しいわけではないので「何か？」という疑問が残ると思うが、そこは発売されてからのお楽しみということで。

アーケード版の利点：アーケード版のPS2版に対するアドバンテージはというと、やはりアーケードならではの“本物指向の操作系でプレイできる”ということに尽きる。「できれば大型筐体でプレイしたいなあ……」と思っていた人も多いのでは？ さてさて、その感覚はどんなもんでしょうか？ 詳細は次号にて。

6車種のマシンがキミを待つ!

アーケード版になっても選べるマシンはPS2版と同じく全6車種。その6車種の性能だが、初心者用、中級者用、上級者用の3つレベルがあり、さらにグリップ走行を得意とするマシン、ドリフトを得意とするマシンという2つのタイプに分けることができる。それぞれの車のデータを掲載したので、性能の違いを見てみるといいだろう。

DANVER TOREADOR
ダンヴァー トレアドール

諸元	
エンジンメーカー/名	JEGER/J40TT
エンジン形式	V型8気筒DOHCターボ
全長	4650mm
全幅	1920mm
全高	1210mm
重量	1080kg
排気量	4000cc
最高回転数	7000rpm
最大出力	512ps/5500rpm
最大トルク	62.0kg-m/4500rpm
駆動方式	FR
ギア数	4段
最高速度	339km/h

KAMATA FIARO
カマタ フィアロ

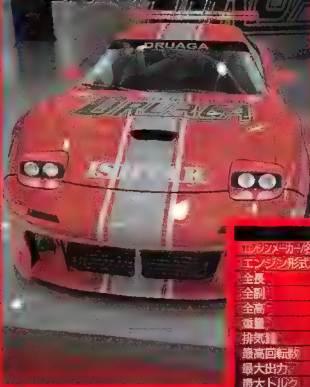
諸元	
エンジンメーカー/名	KAMATA/KA-30FRF
エンジン形式	直列6気筒DOHC
全長	4540mm
全幅	1880mm
全高	1190mm
重量	920kg
排気量	3000cc
最高回転数	7500rpm
最大出力	495ps/7000rpm
最大トルク	36.6kg-m/4500rpm
駆動方式	FR
ギア数	5段
最高速度	286km/h

KAMATA FORTUNE
カマタ フォーチュン

諸元	
エンジンメーカー/名	JEGER/J20F
エンジン形式	V型6気筒DOHC
全長	3910mm
全幅	1850mm
全高	1230mm
重量	760kg
排気量	2000cc
最高回転数	9200rpm
最大出力	328ps/8000rpm
最大トルク	27.7kg-m/7550rpm
駆動方式	MR
ギア数	6段
最高速度	291km/h

RIVELTA SOLARE
リヴェルタ ソラーレ

諸元	
エンジンメーカー/名	VECT/VCT33
エンジン形式	水平対抗12気筒DOHC
全長	4450mm
全幅	2100mm
全高	1140mm
重量	960kg
排気量	5700cc
最高回転数	9000rpm
最大出力	526ps/8000rpm
最大トルク	44.3kg-m/6400rpm
駆動方式	MR
ギア数	6段
最高速度	382km/h

RIVELTA MERCURIO
リヴェルタ メルクーリオ

諸元	
エンジンメーカー/名	VECT/VCT18
エンジン形式	V型6気筒DOHCターボ
全長	4450mm
全幅	1950mm
全高	1140mm
重量	920kg
排気量	3000cc
最高回転数	8200rpm
最大出力	505ps/6000rpm
最大トルク	52.7kg-m/4400rpm
駆動方式	4WD
ギア数	6段
最高速度	342km/h

HIMMEL E.O.
ヒンメル イーオー

諸元	
エンジンメーカー/名	HIMMEL/HM36TEO
エンジン形式	水平対抗6気筒SOHCターボ空冷
全長	4610mm
全幅	2020mm
全高	1190mm
重量	840kg
排気量	3600cc
最高回転数	8500rpm
最大出力	594ps/7000rpm
最大トルク	57.0kg-m/5550rpm
駆動方式	RR
ギア数	6段
最高速度	381km/h

プレイしてみた感想：AMショーで開発バージョンをプレイした感想だが、PS2のコントローラーを使ってやっていたせいか、レスポンスが悪いように感じられた。コントローラーがつなげられると、もっと速く走れたと思うんだけどなあ……。（←何を言っているんだか！）

テトリス中毒、再び発病！

TETRiS® THE ABSOLUTE THE GRAND MASTER 2

テトリス・ジ・アブソリュート・ザ・グランドマスター2

Text：京城

今回は、隠しモードのコマンド公開に回転入れ集、そしてAMショーで行なわれた大会レポートの三本立て。テトリスのおもしろさは不変です！

各種モードで楽しく遊ぼう 隠しコマンド公開

今回紹介するコマンドをコイン投入後のタイトル画面で入力（ビッグ、20G、TLS）すれば、通常ではプレイできない、遊び心あふれる各種モードをプレイすることが可能になる。ただ、コイン投入前にコマンドを入れても無効なので注意しよう。

また、コマンドを入力しても、一定時間そのままにするとランキング画面に移行し、それまでに入力したコマンドは無効になる。間違えて別のコマンドを入力したときなどは、これで無効にしてコマンドを入れ直すといいぞ。

入力はコイン投入後のタイトル画面で。コマンドは重複して入力することも可能。

ビッグモード

●タイトル画面で左×4、下、C、B、A

落下してくるブロックがすべて巨大ブロックに変わる豪快なモード。ネクストブロックをちゃんと見て積んでいかないと、一瞬で積み上がってしまうぞ。

落下してくるのは、でっかいブロックのみ。フィールドが狭く見えてくるね。

20Gモード

●タイトル画面で下×8、C、B、A

最初から、ブロックの落下速度が最高速になるモード。このモードでレベル500以降を練習しよう。ブロックの種類と出現するタイミングは、通常時と同じだ。

いきなり最高速！ 中級～上級者の練習には最適。このモードでの対戦も熱い。

TLSモード

●タイトル画面でA、B、C、C、B、A、A、C、B

通常ではレベル100になったら消えてしまうブロックの落下位置表示が、最高速になるまで表示されるモード。まだ落下位置を覚えていない初心者におすすめ。

ブロックの落下場所が、つねに表示される初心者モード。

アイテムモード

●スタート時のレディの文字が表示されている間に、スタート、B、Cボタンを同時に押す（入力に成功するとNEXTの文字が伸び縮みする）

1Pプレイ時に、対戦時と同じようにアイテムブロックが落ちてくるモード。

1Pプレイ時にアイテムが……

ノーアイテムモード

●対戦スタート時に1Pと2Pのスタートを押し続ける

対戦プレイ中にアイテムが出現しなくなるモード。運に左右されない、完全実力勝負の対戦が楽しめる。積みの速さ命のガチンコ対戦がしたい人達は、このモードでプレイだ。

アイテムブロックが一切落ちてこなくなれば、積みの速さが命。

ダブルスモード

●プレイしている側がスタートボタンを押しっぱなしにしている状態で、反対側が乱入すると選択可能になる

2人で協力して広いフィールドを埋めていくモード。どちらかが積み上がるか、レベル300でゲームオーバー。

相手側のブロックを地形代わりに使ったりできるぞ。協力して積んでいこう。

ゲー事典 ダブルスモードでは1Pと2Pそれぞれのプレイヤーのレベルが別々に設定されている。そのため、どんどんブロックを消している1P側はレベルが上がってブロックの落下速度が速いが、2P側は遅い、なんていう状況も発生する。どちらかのプレイヤーが積み上がった時点でゲームオーバーになってしまうので、両者の腕前に差があるときはうまく役割を分担していくといい。

回転入れ定石集

使いこなして様々な状況に対応できるようになろう。

回転入れとは、限られた空間の中でブロックを回転させること。特に難しい操作が必要な訳ではなく、通常の回転と同じくブロックを置いてボタンを押すだけでいい。

回転入れを行なうには、ブロックが回転したあとにそのブロックが存在する空間があることが条件で、この「[illegible]

A－1と前作にあたる「GM」では、横軸のズレを自動的に修正してくれるようになっているのが特徴だ。

順に説明すると、図Aの地形では、図の通り緑・青のブロックで回転入れが可能なほか、水色ブロックを逆回転で回しても、すき間なく埋められる。

A－1はブロックの回転軸を考えるとダメなように見えるが、横のズレが自動的に修正されて回転入れが成立する。この現象は「壁回転」と言い、回転入れを行なううえで非常に重要なので覚えておこう。

図Bは普通なら黄色をずらして入れるところだが、回転入れなら青、オレンジだ。

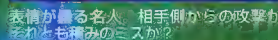
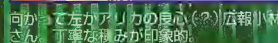
B－1は壁回転で、最初の形と1マス右にずらした状態でボタンを押しても同じ形でブロックが収まる。

B－2はB－1に比べて少し思いつきにくい形かもしれないが、ラインが消えて残る地形はまったく同じ。固定観念にとらわれないように。

図Cは通常、黄色を入れたり、オレンジをずらして入れる形だが、回転入れなら図の通り、青、水色ブロックを使ってすき間を埋める。

C－1も壁回転で、本来回転後に位置する場所より、ブロックが右に1マスずれている。このように地形（フィールドの外壁も含む）に押されるようにしてブロックは自動的に移動するが、縦方向のズレが修正されることはない（つまりブロックは回転しない）ので注意しよう。

また、ブロックを左右逆（突起が左を向いた状態）の形で入れ、逆回転させても同じように回転入れが成立することにも注目しよう。

最初は無理に回転入れを狙う必要はないが、ミスしたときのフォロー用として少しずつ覚えていくといいだろう。

図A

A－1：正回転ボタンを1回押す

A－2：正、逆回転どちらでも可

図B

B－1：正回転ボタンを1回押す

B－2：正回転ボタンを1回押す

図C

C－1：正回転ボタンを1回押す

C－2：逆回転ボタンを1回押す

名人に挑戦

第38回アミューズメントマシンショー 大会レポート

東京ビッグサイトで開催された、第38回アミューズメントマシンショー。その一般日に彩京ブースで行なわれたこのイベントは、参加者がアリカ公認グランドマスターである「テトリス名人」に挑戦するというもの。また、腕に自信のない参加者は「それなりの腕前」の、彩京の広報娘サカモトさんや、アリカの良心（？）広報小林さんに挑戦することもでき、こちらのほうもかなりの人気を誇っていた。

名人に挑戦したプレイヤーの中には、前作の「GM」で「グランドマスター」の称号を獲得したプレイヤーもいたが、名人はその正確無比なプレイで見事に全戦無敗を達成。彩京ブースを訪れたギャラリーはその華麗なテクニックの前に驚嘆の溜息をついた。

名人のプレイで特に目立ったのが、その圧倒的な積みの速さ。ブロックを下に落とすときにレバーを上→下と素早く入れて、最速でブロックを落下させていき、挑戦者側のフィールドをどんどん押し上[illegible]アイテムへの対応も完璧で、相手側からの攻撃でフィールドに積んであるブロックがほとんど見えなくなった状態でも、問題なく積んでいく様にはギャラリーも言葉を失っていた。

そして、この日のために1週間に渡る猛特訓を積んだという、彩京のサカモトさんとアリカの小林さんの腕前は、まさに「それなりの腕前」。しかしどちらも勝率は5割ほどで、かなりの健闘を見せた。

また、生で広報娘サカモトさんを見られる数少ないチャンスを逃すまいと、多くのファンが彩京ブースに駆けつけていたようで、幸運にもサカモトさんと対戦できた人の中には、緊張してプレイどころではない人もいたようだ。

このように盛り上がった今回のイベントだが、今号の[illegible]今後にも大きな期待が持てそうなので楽しみに待とう。

向かって左がアリカの良心（？）広報小林さん。丁寧な積みが印象的。

広報娘サカモトさんに挑む挑戦者。果たしてその実力の程は？

小林さんに見事勝利し、彩京ガールから賞品を受け取る挑戦者。おめでとう。

名人勝利の瞬間！ 挑戦者の無念のほどが表情から伝わってくる。

表情が曇る名人。相手側からの攻撃か、それとも積みのミスか!?

「それなりの腕前」のサカモトさん対戦中。がんばってます。

ゲー事典　名人が多用していた「レバー上入れ」。これはT.A.になってから加わった新操作で、低いレベルでもブロックを最高速で下に落とすことができる。ただ、これで接地したブロックはくっつくまでに少し時間があるので、レバー上のあとすぐにレバーを下に入れてブロックを置けば、かなり早く積んでいける。うまく使えれば、前半のレベルでタイムを大幅に短縮できるぞ。

中盤の壁を乗り越えろ!

Dragon Blaze™

前半ランダム面の安定度を高めることこそ、彩京シューティング上達の秘訣。今回は、5面の攻略はもちろんのこと前半ステージのパターンをより安定させるためのコツも紹介していこう。

※本記事においては、理解しやすさを優先し、「スーパーマジック」を「溜め撃ち」、「マジックボム」を「ボム」と表記しています。ご了承下さい。

海ステージボス

それまで左右に動いていたボスの動きが止まり、両肩からレーザー状の4ウェイ弾を撃ちはじめるとコアが開く。4ウェイ弾を確認したらボム。

ボムを使わない場合は、レーザー状の4ウェイ弾を下に誘導しよう。

霧ステージボス

白弾の7ウェイがいったん止んだら、コアが開く合図。ボスが画面中央に移動し、ピンク弾を全方位に撃ちはじめたあたりでボムを使おう。

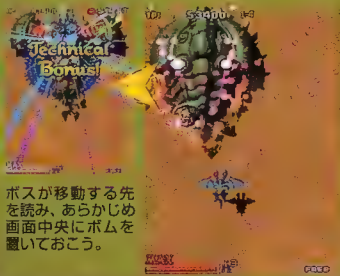
それほど強いボスではないので、ボムまで使う必要はないかも……?

ジャングルステージボス

「小ピンク弾ばらまき+細長い白弾」の攻撃が終了すると、ボスが画面中央で停止する。その後ピンク弾をばらまきはじめたらボムを使う。

細長い白弾の攻撃モードが終わるあたりでボムを使っても十分間に合う。

砂漠ステージボス

ボスが左端まで移動し、大量の弾を撃ちはじめたらボム。あまり早くボムを使ってしまうと、効果時間中にコアが開かないので注意しよう。

ボスが移動する先を読み、あらかじめ画面中央にボムを置いておこう。

ここはひとつ割り切って……ボムテクニカルのススメ

先に進めない人にオススメのテクニックだ。

Text：[illegible]之字元帥

みなさんは、テクニカルボーナスを、「スコアラーがハイスコアを狙うためのテクニック」と考えてはいないだろうか? 確かにそういった一面があることも事実だが、それはボムを使わなかったときのお話。ボスがコアを開く直前にボムで敵弾を消し、ドラゴンシュートを打ち込めば、簡単にテクニカルボーナスを獲得できる。苦手なボスは「ボム&テクニカルボーナス」で切り抜けるのも手だ。

左に紹介したのは、ランダムステージの各ボスでテクニカルボーナスを獲得するためには、どこでボムを使えばいいのかを示したもの。ただしこのパターンは、ボムの弾消し範囲が狭いイアンでは使いにくいことに注意。結局、イアンの場合は自力でテクニカルボーナスを成功させるしかないのだ。

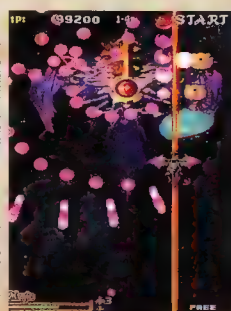
イアンの弾消し範囲では、テクニカルボーナスを成功させるのはちょっと厳しいかも……。

ゲー事典 **おわびと訂正**：前号のランダムステージ攻略の「ステージ道中に出現する敵キャラ」表におきまして、表中の数字の順番を、左から「敵破壊時のスコア→所持金貨数→所持銀貨数」となっておりましたが、正しくは「敵破壊時のスコア→所持銀貨数→所持金貨数」の誤りでした。ここにおわびいたしますとともに、訂正させていただきます。

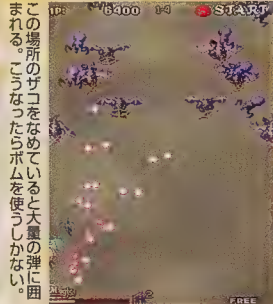
キミにもきっとあるハズ

超ありがちミス特集

危険な場所を覚えれば、生存率も大幅アップ！

Text：晋之字元帥

シューティングゲームにおいて、よくミスする場所を覚えることは、重要な攻略法のひとつだ。特に、本作のようにボムのあるゲームでは、「この場所は危ない」という認識ひとつで、いざというときにボムを押せる確率が格段に上がる。

下に紹介したのは、前半ステージで非常にミスしやすいポイント。これらの場所では、あらかじめ溜め撃ちやボムを押す準備をしておこう。また、「ビギナーズ・アイ」と書かれている写真は、視界が特定の敵に集中してしまうことによって、ミスを招きやすい場所を示している。この写真で明るくなっている場所を見つめてしまう人は、気をつけたほうがいいかも。

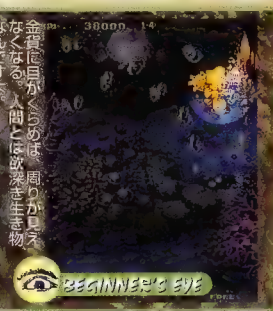
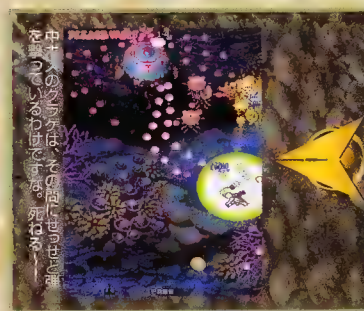
ミスしやすい場所を覚えようとしない人は、いつまでたってもうまくならないぞ。

霧ステージ編

序盤のフライングオーク＆ジャイアントバット地帯では、大量の遅い弾に囲まれやすい。ショットですべて撃ち切るのはかなり難しいので、早めに溜め撃ちを使おう。

終盤では、飛空挺に気を取られ、フライングオークの高速弾に激突……というミスが目立つ。画面全体を見渡すゆとりが欲しいところ。

この場所のザコをなめていると大量の弾に囲まれる。こうなったらボムを使うしかない。

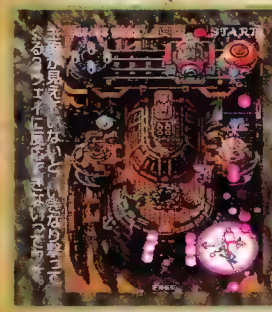
飛空挺にドラゴンシュートを撃ち込むことに集中していると、視界が狭くなる。

この結果、フライングオークの弾に反応するのが遅れてズドン！ ありがち～。

海ステージ編

中盤でボーナスキャリーに夢中になりすぎると、中ボスのクラゲに大量の白弾を撃たれて逃げ場を失ってしまう。金貨集めはほどほどにしておいたほうが無難だ。

また、道中の数ヶ所に出現するドラゴンフィッシュ（魚に乗った兵士）はかなり強敵。この敵が出る場所は、すべて難所と考えよう。

金貨に目がくらめば、周りが見えなくなる。人間とは欲深き生き物なんですよ。

中ボスのクラゲは、その間にせっせと弾を撃っているわけですな。死ねる～！

ドラゴンフィッシュはかなりの強敵。ドラゴンを切り放した状態では戦わないほうがいい。

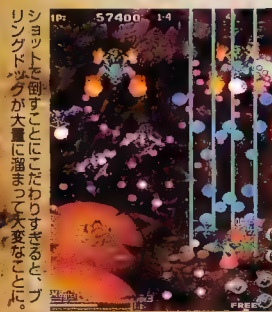
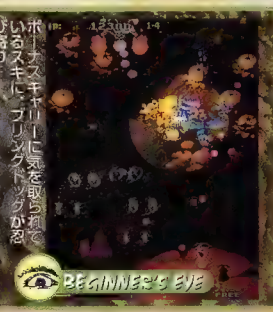
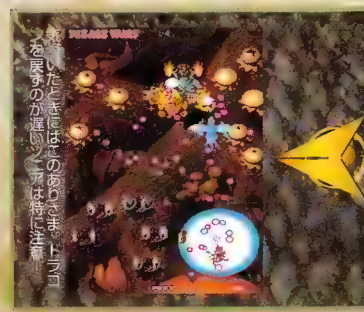
砂漠ステージ編

道中の難関は、2隻の旅団護衛艦「バージェス」。5つの砲台を早めに壊せなかったときは、おとなしくボムを使ったほうが賢明だ。

ボスの第1段階では、パーツを壊すことに専念しすぎて、レール上を移動する主砲の3ウェイに気づかないというミスが多発する。主砲の動きにはつねに気を配ろう。

砲台をたくさん残してしまったら、無理に避けようとせず、ボムを使ったほうがいいかも。

もっとも近くの砲台に注目してしまうのは、ある程度やむを得ないことだけど……

主砲が見えていないと、いきなり撃ってくる3ウェイに反応できないってわけ。

ジャングルステージ編

ボーナスキャリーが出現したとき、ドラゴンを切り放して金貨を回収していると、中型機のブリングドッグに押される……というのが非常にありがちなパターン。

また、後半のブリングドッグ多発地帯もかなり難所。この敵は耐久力が高いので、はじめから割り切って溜め撃ちを使うべきだろう。

ボーナスキャリーに気を取られているスキに、ブリングドッグが忍び寄り……

気付いたときにはこのありさま。ドラゴンを戻すのが遅いプレイヤーは特に注意！

ショットで倒すことにこだわりすぎると、ブリングドッグが大量に溜まって大変なことに。

ゲー事典 ボムを使ってテクニカルボーナスを獲得することの効用は、ボスを楽に倒せることだけではない。テクニカルボーナスに成功すると、ボス本来の点数に2万点が加算されるので、エクステンドの60万点に届きやすくなるというわけだ。自己ベストが5面中盤くらいという人は、テクニカルボーナスを狙って残機を増やすことも考慮してみよう。

ステージ道中に出現する敵キャラ

敵キャラ	スコア	銀貨	金貨	解説
ガーゴイル	600	4	3	自機を狙う高速弾を撃ってくるガーゴイルの像。やや耐久力が高く、出現数も多いので、撃ち負けないようにしたい。特に、マップ上のB区間では画面の左右に多数出現する。中ボスとの戦闘中には、こいつの弾に十分注意することが必要だ。
ドラゴンタートル	2000	7	18	耐久力、攻撃力とも高い巨大なカメ。最初に撃ってくる弾は自機を狙っており、その後撃ってくる高速弾は自機を狙っていない。なるべく弾を撃たせないように、ドラゴンシュート等で速攻で倒そう。B区間の2体は水中にいる間は撃てないので注意。
ファイアーバード	100	0	3	ファイアのハッチから編隊を組んで出現、自機を狙って2〜3ウェイ弾を撃ってくる。弾速は遅いが、かなりの弾数をばらまいてくるので、放置すると危険。ファイアのハッチを速攻で破壊することを心がけ、この敵を出現させないパターンを作ろう。
ファイアのハッチ	2000	4	8	これ自体が弾を撃つことはないが、前述のファイアーバードを生み出すジェネレーターになっている。放置すると大量のファイアーバードを生み出すので、出現場所を押さえて速攻で破壊しなくてはならない。分離したドラゴンに撃たせる戦術が有効。
ウィザードA	500	5	10	ステージ後半で、3〜4体の編隊を組んで出現。ウィザード自身の攻撃は自機を狙う高速弾を撃つだけで、本体のみならば、それ程危険な敵ではない。しかし、一定時間放置すると、強力な攻撃力を持つマジックブックを召還するため非常に危険だ。
マジックブック	500	3	5	ウィザードAの召還キャラ。大量の弾をばらまくため、複数放置してしまうと画面中が弾だらけになって非常に危険だ。一定の攻撃を終えると、画面下に向かって突っ込んでくる。また、召還したウィザード本体が倒された場合は、その場で消滅する。
大聖杯アケロン	10000	14	30	中ボスだが、これまでのステージの敵とは比較にならない攻撃力を持つ。耐久力も高く、ドラゴンシュート1発では倒しきれない場合も少なくない。大量の金貨を出すのでドラゴンシュートで倒したいところだが、溜め撃ちを使って倒すのが安全だ。

※キャラ名下の数字は、左から破壊時のスコア、所持銀貨数、所持金貨数。

いよいよ後半戦に突入。ステージ5となる祭壇ステージ道中は、ドラゴンタートル、ウィザードといった強敵を、速攻で撃退するのがポイントだ。自キャラの性能をフルに引き出して戦いに挑め！

A区間

まず、はじめから出現している4体のガーゴイルを速攻で破壊してしまおう。スタート直後の自機無敵時間を利用して、突っ込んでドラゴンシュートを使うといい。

ガーゴイルを破壊したら、3体並んだドラゴンタートルをドラゴンシュートで撃ちにいく。このとき、中央と左右どちらかを一回のドラゴンシュートでまとめて破壊するようにして、ドラゴンシュート2回で3体破壊してしまおう。

残る1体のドラゴンタートルもドラゴンシュートで撃つのだが、ソニアの場合は、画面下からショットで撃ち込んで倒してもいい。

4体目のドラゴンタートルを倒したら、ファイアのハッチの出現位置に合わせて、あらかじめドラゴンを設置しておく。左右に2つ出現するファイアのハッチの、片方を分離したドラゴンに撃たせ、もう片方はプレイヤーキャラ自身で撃つようにするわけだ。もちろん、移動スピードの速いイアン、クエイドの場合は、ドラゴンシュートで1つずつ破壊してもいい。

まずは、ガーゴイル4体を速攻で破壊してしまおう。

ドラゴンタートル2体をドラゴンシュート1発で撃つ。

残った1体も、素早くドラゴンシュートで撃つ。

ソニアの場合、4体目はショットで撃ってもいい。

ドラゴンを分離して、ファイアのハッチを撃つ。

ドラブレお得情報
ソニア・ワンポイント

ボーナスキャリーは、撃ち込んだドラゴンをそのままにして金貨を回収させるのが基本だが、ソニアの場合、ここで溜め撃ちが威力を発揮する。敵をサーチするちびドラゴンが強いからだ。

ちびドラゴンが大活躍。『1945II』の疾風のオプションを想い起こさせる働きっぷりだ。

稼ぎパターン

ボーナスキャリーで稼ぐ場合は少々面倒くさい。他のボーンブレイドを処理しつつ、ボーナスキャリーを出すボーンブレイドがファイアのハッチが出現する軸線上にきた瞬間に、ドラゴンシュートを撃ち込まなくてはならないためだ。また、ボーナスキャリーを出すボーンブレイドの見極めも難しい。

4体目のドラゴンタートルを破壊・金貨回収後に、画面右上から出現するボーンブレイドの2機目、と覚えておくと見分けやすいかも。

ドラゴンシュートを撃つ位置とタイミングが重要。

このまま金貨を回収し、ファイアのハッチも撃つ。

ゲー事典 ボーナスキャリーのボーンブレイドを撃つときには、その直前のボーンブレイドの処理がポイントとなる。放っておくと危険だし、やたらとショットを撃っていると、ボーナスキャリーを持ったボーンブレイドまで撃ってしまいがち（サブショットの性質上、ロブとイアンは特に）。ボーナスキャリーを持ったヤツの出現タイミングを、正確に把握することが大切だ。

ステージMAP

C区間
B区間
A区間
パワーアップ
ボム
ボーナスキャリー
ボム
パワーアップ

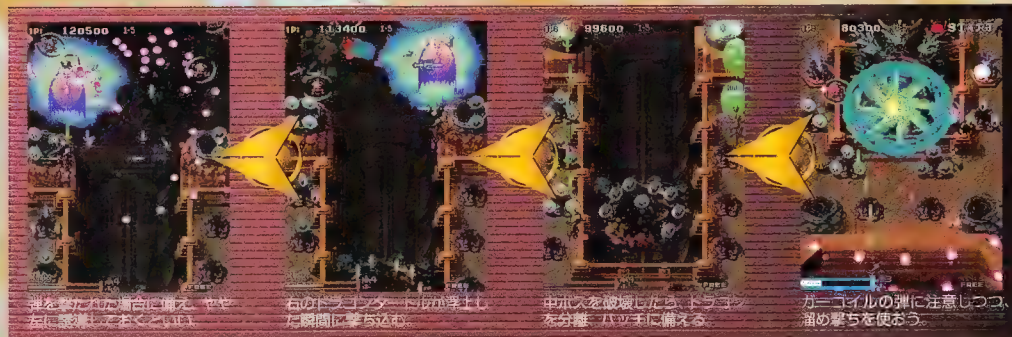
B区間

中ボスは、溜め撃ちで倒すのが安全。クエイド、ロブは合体状態の溜め撃ちで、ソニア、イアンは分離状態の溜め撃ちがオススメだ。ファイアのハッチ～その直後のドラゴンタートル2体にかけては、キャラによってはかなりの難関。

基本的には、A区間と同様にドラゴンを分離してファイアのハッチを撃ったあと、ドラゴンシュートでドラゴンタートルを撃つ、という流れになる。注意したいのは、ここのドラゴンタートルは水中に潜っており、浮上してからでないと攻撃を受け付けないということ。右→左と浮上するので、素早く破壊しよう。また、ソニアの場合は、ファイアのハッチを分離状態の溜め撃ちか、ショットで撃つようにしたほうがいいだろう。

中ボスで稼ぐ場合は、ショットで撃ち込んでから、ドラゴンシュートを撃ちにいく。

ガーゴイルの弾に注意しつつ、溜め撃ちを使おう。
中ボスを破壊したら、ドラゴンを分離、ハッチに備える。
右のドラゴンタートルが浮上した瞬間に撃ち込む。
弾を撃たれた場合に備え、やや左に移動しておくといい。

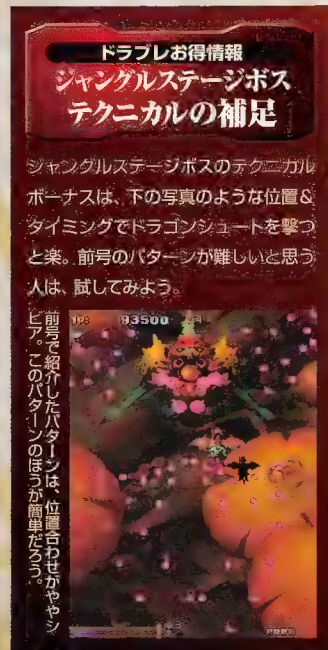
C区間

このエリアは、ウィザードA＆マジックブックを素早く破壊していくことが重要。マジックブックに弾を撃たれると、非常に危険だ。ウィザードAに対してオススメの攻撃法は、クエイド、イアンは合体状態の溜め撃ち、ロブは分離状態の溜め撃ち、ソニアはショットだ。ロブの場合は、ウィザードAが出現する横軸上にドラゴンをセットしたら、3セット目のウィザードA編隊を倒すまでずーっと分離状態のままでいい。

ただし、ゲージがなくて溜め撃ちが使えなかったり、ソニアでショットパワーが最強ではない場合、ドラゴンシュートを使うことになる。ドラゴンシュートを使う際は、ウィザードAの高速弾を、うまく誘導してから撃ちにいくのがコツ。

マジックブックを放置すると、弾をばらまかれてこの通り。こうなったらボムしかない。

ドラプレお得情報
ジャングルステージボス テクニカルの補足

ジャングルステージボスのテクニカルボーナスは、下の写真のような位置＆タイミングでドラゴンシュートを撃つと楽。前号のパターンが難しいと思う人は、試してみよう。

前号で紹介したパターンは、位置合わせがややシビア。このパターンのほうが簡単だろう。

▼イアン：合体状態の溜め撃ちがいいが、ゲージが不安要素。
▲ロブ：キャラ特性を活かし、分離状態の溜め撃ちで楽勝。

▼ソニア：フルパワーなら、ショットのみで押し切れる。
▲クエイド：合体状態の溜め撃ちを使っていこう。

ドラゴンシュート使用パターン

ゲー事典 B区間ラストのドラゴンタートル2体は、遅いキャラだとかなり厳しい。一応、左のドラゴンタートルの狙い弾を少しでも左側に誘導すれば、多少は避けやすくなる。ロブの場合は、分離状態の溜め撃ちを使うのも手だ。ソニア、ロブについては、右のドラゴンタートルは無理に速攻で壊さず、画面下からショットで撃つようにしてもいい。

神殿の守護神を撃ち破れ!

祭壇ステージボス

一次形態・神殿王 ゴルガゴンガ & 二次形態・暗黒神体 ワキワキ

これまでのボスにくらべると、コアオープンまでがかなり長くなっている。テクニカル・パターンをマスターするには、それなりの覚悟が必要だ。

5ボス概要

ステージ5ボスは、これまでのボスとくらべてコアオープンまでが非常に長くなっており、かなり長時間ボスの攻撃を避けなくてはならない。今回はテクニカルボーナス狙いのパターン以外に、クリア重視の速攻パターンも紹介しているので、「とりあえず先のステージに進みたい……」という人はそちらを参考にしてほしい。

ここで、テクニカル狙い、速攻パターン、どちらの場合にも関係してくる重要な事実がある。このボスの二次形態は、一定以上のダメージをあたえると攻撃パターンが変化し、非常に厳しい攻撃をしてくるようになっている。俗に言う発狂状態で、こうなるとコアを開くことなく自爆してしまうのだ。

というわけで、テクニカル狙いの場合は、ザコが出現した場合しかショットを撃たないようにして、ボスに余計なダメージをあたえないようにしなければならない。速攻パターンについても、発狂状態にさせないために、ボム1発使用で強引に倒すやり方となる。

テクニカル狙いの際は、二次形態の難しい攻撃中にザコが出現しないように、一次形態を破壊するタイミングを調整する必要があることも覚えておこう。

写真①:中途半端な撃ち込みは、ボスを発狂状態にしてしまう!

写真②:二次形態のこの攻撃中にザコが出ると、かなりピンチ!

BOSS

ボス一次形態

神殿王

ゴルガゴンガ

写真①の攻撃は、3セット撃ってくる高速弾(大きい弾のほう)が自機を狙っており、引きつけて少し横に移動すればかわすことができる。1回目はボスの真正面で待ちかまえて避け、2回目は真正面から少しずれた位置で待ちかまえてボスの正面に移動して避け、3回目は1回目と同様に避ける。このような動きで高速弾を避けていれば、遅いピンク弾も自然と避けられる動きになる。

写真③の攻撃は、ボスの正面から少しずれた位置で待ちかまえ、中央の2発の弾を見て避ける。

写真④の攻撃は、画面左下or右下あたりで待ちかまえて避けるようにすると、続く写真⑤の攻撃が避けやすくなる。

写真⑥の場面では、ボスが口から鉄球を吐き出してくる。この鉄球は、放っておくと弾を撃ってくるので、出現と同時にドラゴンシュートで破壊してしまおう。

一次形態を破壊するタイミングは、鉄球を破壊後、写真⑦の攻撃がはじまるあたりが理想。流れとしては、ボスが出現してからショットを撃ちっぱなしにして、鉄球の攻撃以降でドラゴンシュートを1~2回当てれば、写真⑦のあたりで一次形態を撃破できるだろう。

写真③:ボス起動直前に出現するザコは、しっかり撃っておく。

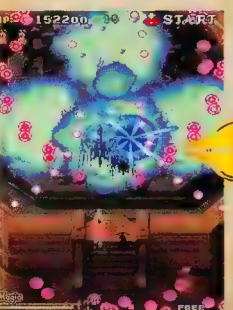
写真④:自機を狙っている高速弾をよく見て避けるようにしよう。

写真⑤:ボスの正面付近で、中央の2発の弾を見て避ける感じだ。

写真⑥:このあたりの位置で避けて、直後の狙い弾に備える。

写真⑦:直前の攻撃をうまく誘導してあれば、簡単に避けられる。

写真⑧:口から鉄球を出してくるので、ドラゴンシュートで破壊。

写真⑨:ここまできたら、ドラゴンシュート連発でトドメを刺そう。

写真⑩:このタイミングで倒せば、ザコ調整はばっちりだ。

ゲー事典 写真③の解説文でも書いたが、ボスが起動する直前のザコは、しっかり始末しておかないと意外に危険。画面中央付近に向けて弾を撃たせてしまうと、写真①の攻撃とからんでしまい、避けにくくなってしまうためだ。最後のザコ編隊は、画面右上から出現するので、早めに撃つなり、弾を誘導する(中央に向かって撃たせない)なりしておこう。

BOSS
ボス二次形態
暗黒神体
ワキワキ

Aの攻撃のC字型の針弾は、ボスの目の前で左右移動のみで避けるのが正解。タイミングをつかめば簡単なので、怖がらずにチャレンジしてほしい。攻撃がはじまる前からボスの真正面で待機、1～2回目は止まっていれば当たらない。3回目以降は右→左→右→左とタイミングよく移動して避ける。最後（6回目）は左に移動して避けるかたちになるが、ここでさらに自機を狙った高速弾がくるので、そのまま止まらずに左に移動して高速弾を振り切ろう。

BとEのレーザー攻撃は、発射前にボスが自機を追ってくるので、画面端に誘導してレーザーを撃たせるようにしよう。ボスを画面端に誘導しておけば、その後のC、Fの攻撃が多少避けやすくなる。

Dの攻撃はボスの正面に待機していないと、ボスが斜めを向いたまま攻撃をはじめてしまい、避けにくくなるので注意。また、いったん高速連射弾のすき間に入ったら、そのまま止まっていれば大丈夫（写真の位置が避けやすい）。

さて、厳しい攻撃の連続だったが、このボスはコアオープンの瞬間は攻撃がこないので、フィニッシュは簡単だ。ボスが反転した瞬間にドラゴンシュートを撃とう。

二次形態攻撃パターン

Ⓐ C字針弾～狙い高速弾

ボスの目の前で待ちかまえ、左右移動のみでC字型の針弾幕（6セット撃つ）を避ける。最後の一回を避けたら左へ移動して、直後にくる狙い高速弾を避けることを忘れずに。

Ⓑ 移動～極太レーザー

ボスは自機を追って画面左端にきて、レーザーを発射。ボスの動きが止まったら、画面右に逃げよう。

Ⓒ 3&4WAY弾の交互連射～狙い高速弾

ボスがレーザーを撃っているスキに、画面右下で待機、3&4ウェイ弾がきたら、少しずつ左に移動しながら避ける。直後に自機を狙って高速弾がくるので、大きく動いて振り切る。

Ⓓ レーザー状の高速連射弾

ボスの正面付近で避けるといい。左右にずれた位置にいると、ボスが斜めを向いてしまい、避けにくくなるぞ。

Ⓔ 移動～極太レーザー

Bの攻撃と同じ。ボスを画面端に誘導してレーザーを撃たせ、自機は逆サイドに逃げる。

Ⓕ Ⓒと同じ

ここもCと同じ内容。直前のEの攻撃のときに、ボス本体を画面端に誘導しておくことが大切だ。

Ⓖ ボス接近～コアオープン

最初のハート型に広がってくる弾幕は、すき間を見切って慎重に避けよう。ボスが接近してくるときの弾は、弾の流れに逆らわず、画面上に逃げれば弾のすき間に入ることなくかわせる。ボスがふたたび画面上に移動し、反転してコアを見せたらドラゴンシュート。

速攻パターン

ボム1発使用で速攻破壊する場合は、Aの攻撃の場面で少し粘ってショットを撃ち込んだらボムを使ってしまい、接近してドラゴンシュート連打、という感じになる。

ソニアの場合、一回ドラゴンシュートを撃ち込んだら、そのまま分離状態の溜め撃ちを使って撃ち込むようにしたほうがいいだろう。

ボムの効果中にドラゴンシュートを連打していると、ボムが切れるころにはBの極太レーザーの攻撃になっていることが多い。さらに密着状態でドラゴンシュートを撃ち込むチャンスだ。クエイド、ロブ、イアンなら、だいたいここまでに倒せるはずだ。ソニアはギリギリ次の攻撃がきてしまうことが多いので、油断しないように。

もちろん、ミスしてランクが低い場合は、さらに早く倒せる。

ショットを撃ち込みつつ、C字型の針弾が来たら、いきなりボム使用。

ボム終了後、極太レーザーのモードになるので、さらにドラゴンシュートを撃って終了。

ゲー事典 今回紹介してある一次形態撃破のタイミングだと、二次形態でやばいタイミングでザコが出現することはない。しかし、ミスしてしまうとアイテムキャリーが出現してしまい、こいつらの撃つ弾でピンチになる場合がある。特に、Dの攻撃でザコの弾がからんでしまった場合は危険なので、ボムを使ってしまったほうがいいだろう。

1944 THE LOOP MASTER

ボムとサイドファイターはケチっちゃダメ！

今回は中盤ステージを攻略。10面を越えれば、最終ボスまで障害はないぞ。

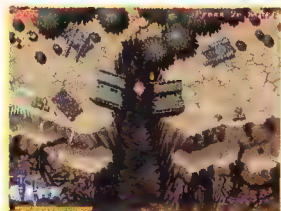
Text 京城

隠しキャラ補足

知って得することばかり。プレイを有利に進めよう。

POWアイテムを出す緑のアイテム編隊をチャージショットで倒すと、体力回復アイテムの「タケノコ」が出現する。タケノコの回復量は通常POWの1.5倍なので、しっかり狙っていこう。

また、4面の橋の上で戦車を破壊すればPOWが出るのは前号で紹介済みだが、この戦車をチャージショットで破壊すると「トンボ」が、さらに残ボム0、残体力0の状態だと、体力フル回復の「弥七」がそれぞれ出現するぞ。

緑編隊をチャージショットで壊せばタケノコ出現。POWの1.5倍の回復量は見逃せない。

ボム0、ライフ0で弥七が出現！ 体力ゲージフル回復のスペシャルアイテムだ。

STAGE 7 悪夢の峡谷

対潜巡洋艦「戒」

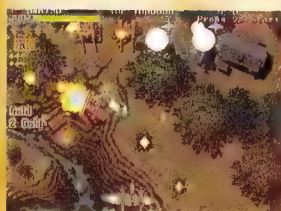
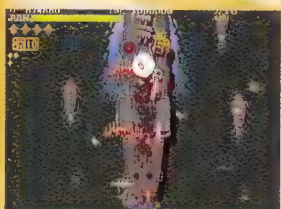
このあたりから敵弾の速度がかなり速くなる。サイドファイターのストックを減らさないためにも、地上の戦車や砲台は出現直後に処理しよう。

特に3WAY砲台には積極的にチャージショットを使い、イチゴを回収するといい。

中盤で出現する画面を右から左に横断する列車を全滅させると、体力回復アイテムのPOWが出る。列車の移動速度はかなり速いので、車両を逃がしてしまわないように。

その直後の大型機×3はチャージショットを使って下の1機を壊し、そのまま無敵の間に横のもう1機の正面に移動してダメージを与えよう。3機目の大型機を倒してすぐ、画面左のある地点（写真参照）をチャージショットで撃つと、ライオンの顔が出現。

この面のボスはさほど攻撃は激しくないものの、逃げていくまでの時間が極端に短い。ひっきりなしに出てくる小型艇は放っておいて、本体への撃ち込みを優先しよう。

列車全滅でPOWが出現。チャージショットは使わないほうがいいかも。

ライオン出現ポイント。目印の地形があるので覚えやすい。

本体上の砲台を残して弱点に撃ち込む。小型艇は相手にしないほうがいい。

STAGE 6 田園の激闘

多砲塔戦車「礎」

赤色の楕円中型機は中心にサイドファイターのレーザーを通すようにし、少しずつ左にずれていくといい。最後の3機目だけ地上の戦車から飛んでくる弾がきついので、チャージショットを使う。

その後のレーザー戦車は出現場所を覚えておいて即破壊を心がけよう。

ボス前で現れる横向き戦車の砲塔をチャージショットで壊すとトンボが出現するが、通常のショットで壊した場合はPOWが出るので、クリアを目指すならPOWを取ろう。

ボスは4面で出現した「烽」の強化版。主砲のレーザーと上部の開閉する砲台からのバラマキ弾、そして破壊すると3WAY弾になるホーミングミサイルと、情け容赦ない攻撃が非常に厳しい。開幕にチャージショットでダメージを与えたら、サイドファイターアタックかボムで左側の1台をごり押しで破壊してしまおう。あとは画面左で逃げながらスキを見て攻撃すればいい。

赤色の楕円中型機は正面から少しずれて撃ち込むのがコツ。

画面横から現れるレーザー戦車には要注意。レーザーは速いぞ。

4面ボスと同じく、左の1台を速攻で破壊してしまおう。

ゲー事典 隠しアイテムの効果……トンボ：10万点のボーナス　モビちゃん：ショットフルパワーアップ（フルパワー時は10万点）　ライオン：モビちゃんと同じ　タケノコ：体力ゲージ15回復　大POW：体力ゲージ50回復　ホルスタイン：体力ゲージ25回復　弥七：体力ゲージフル回復　ちなみに体力ゲージは100が上限で、それ以上は増えない。

STAGE 9 泥濘の迎撃

中型爆撃機「暁」

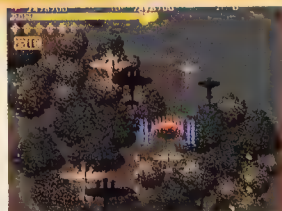
ステージ序盤から画面下より中型機が現れる。当然、出現直後から当たり判定があるので、体当たりには十分注意。6面で登場した空中砲台が左右に出てきたら、中央から大型機が出現する合図。開幕のレーザー攻撃の間に正面で撃ち込んで、通常弾の攻撃がくる頃には破壊したい。

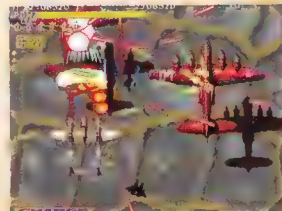
右下からの大型機を倒したあと、すぐに緑のアイテム編隊が出現するので、チャージショットで撃ってタケノコを回収し、体力ゲージを回復しておこう。

後半はレーザーを撃ってくるザコ戦闘機が非常にやっかいだ。特に中型機との混合攻撃時は逃げ場を失い、うっかりダメージをくらってしまわないようにしよう。体力ゲージが減ることよりもショットがパワーダウンすることのほうが痛い。ボス戦ではショットパワーが1段階低いだけで天と地ほどの差が出てしまう。

この面のボスはレーザーを乱射する大型機2機。まず、あらかじめチャージショットゲージを9割溜めておいて1機目に撃ち込む。そして、2機目が出現しレーザーをバラまき始めたら、チャージショットを開放して1機目をそのまま破壊する。

2機目のレーザー乱射攻撃は、ボスの正面真下か、その少し横のどちらかにいればレーザーには当たらない。攻撃を見てからでも十分判断できるので、残り1機になってしまえば楽勝だ。

右下から出てくる大型機は、最初の通常弾を避けてから下へ撃ち込みに行く。

中型機が下からガンガン出現。体当たりされないよう画面中央で戦おう。

レーザーの弾道は完全にパターンだ。ボス正面でモリモリ撃ち込もう。

2機目がレーザーをバラまき始めたらチャージショット開放する。

STAGE 10 荒海の要塞

超弩級戦艦「隗神」

画面下から出現する中型機は、自機が画面右にいるなら右寄りから、画面左にいるなら左寄りから出てくるので、出現位置を覚えておこう。

また、戦艦の主砲はチャージショットを使い、終わり際にボムボタンを押してサイドファイターを突っ込ませれば安全に壊すことができるぞ。

ちなみに主砲の上に重なってしまえば、主砲からの攻撃をくらわずに撃ち込めるのだが、後方から出現する中型機が暴れてとんでもないことになってしまうので、あまりオススメはできない。ただ、チャージショットゲージを溜めるまでの時間稼ぎとしては有効な手だ。

艦橋部分では、ボムを使ってでも周りの砲台を壊すようにしよう。

最終形態は画面一番上を横切り、端に着いたら少し下がってまた戻るというように動いて、チャージショットゲージの回復を待てば問題ない。

画面下から出てくる中型機を最優先で破壊するようにしよう。

最終形態は矢印のように動いて避けて、ゲージを溜めるといい。

STAGE 11 油田の挟撃

防空戦艦「勇」

ステージ前半では多数のザコ戦闘機が自機を狙って体当たりしてくる。このザコ戦闘機はスピードが遅いので、画面の一番下で左右に動き、サイドファイターのレーザーで対処するようにしよう。

画面下から出てくる中型機は、体当たりとレーザー両方に注意。中型機に気を取られてザコに体当たり、なんてことのないように。

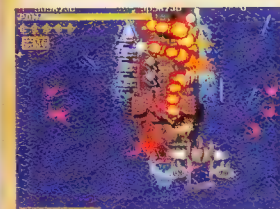
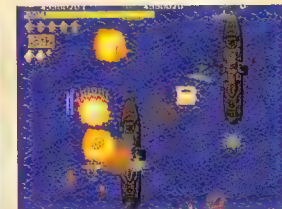
また、同じく画面下から出現するホバークラフトは、耐久力が低いのでさっさと倒してしまうといい。

油田施設を越えた地点から、艦隊との戦闘になる。ゴールドを出す砲台をチャージショットで壊し、イチゴでサイドファイターのストックを増やすのをお忘れなく。

そして、ここの通常弾を連射してくる小型戦艦を全滅させれば大POWがでる。このアイテムは、普通のPOWとは比較にならないほど体力ゲージが回復する素晴らしいものなので、絶対取り逃がさないようにしたい。この面では編隊も出現するので、タケノコ＋大POWで、10面で減った体力も一気に回復するぞ。

ボスは開幕にチャージショットを使い、左右に8門あるブーメラン型誘導弾の砲台さえ壊せば、相当楽になる。弱点の部分からの3WAYのレーザーと通常弾は、どちらもここまできた人なら問題ないはずだ。この面は10面に比べて難度も低く、完全な体力回復ステージだ。

通常弾の連射攻撃が厳しい。耐久力はあまりないので最優先で倒していこう。

真横からの体当たりに注意。特にサイドファイターが壊れた瞬間が危険だ。

ブーメラン型誘導弾の砲台さえ壊せば、死ぬ要素は0に近い。

小型艦全滅で大POW出現。体力ゲージ50回復はおいしい！

●4面で出現する「モビちゃん」だが、ショットパワーが最強かそれに近い状態なら、モビちゃんを出さずにゴールドアイテムを取ったほうがいいぞ。
●強いボスにはチャージショットの終わり際にボムボタンを押し、サイドファイター突撃。そしてボムを使って無敵中にボスに重なるようにすればいい。限りある資源を有効に使おう。

めざせノーミス！全区間完走攻略！！ がんばれ運転士!! のんびり走ろう電車の旅

「江ノ島電鉄」編

今回は、本物の線形を路線図にしてみた。これを活用することで、藤沢から鎌倉までの流れを完璧に覚え、ノーミスクリアを目指すぞ！

担当：ずるずる⑱

藤沢から柳小路まで

信号を確認後に左扉を閉めたら、ブレーキ圧力をゆるめてマスコンを入れる。8km／hになったら3段以上にセットしよう。車内放送を流すのも忘れずに。すぐ先で速度制限25km／hになるので、下り部分でブレーキ圧を操作。あとは速度を維持し、解除を待って石上駅へ進むだけだ。到着時の車内放送も忘れずに。

藤沢駅を発車後、高架橋を降り切るまで速度制限25km／hで走る。

柳小路から鵠沼まで

次の柳小路駅までは何も制限がないので、トップスピードまで加速しよう。車内放送をしっかり入れて出発だ。駅が近づいたら、車内放送を入れて減速をしていこう。

鵠沼駅への途中には、前半に遠方信号が、後半に場内信号が存在する。前半の遠方信号では、速度制限がある場合のみ減速ができるようになりたい。また、後半の場内信号では速度制限25km／hの指示が出るので、すぐに反応しよう。鵠沼駅の直前で速度制限20km／hになるので、さらに減速を続けて進行しよう。

鵠沼から湘南海岸公園まで

発車後、速度制限ポイントまで少し距離がある。ここは35km／hまで加速し、時間に余裕を持ってから速度制限20km／hに合わせていこう。なお、速度制限は右カーブ後に解除となる。

鵠沼駅を発車後、35km／hまで加速し、ポイント直前で20km／hへ！

速度制限が解除されたら、トップスピードまで加速。左カーブが終わるとすぐ湘南海岸公園駅なので、減速を開始して車内放送を入れていこう。

湘南海岸公園から江ノ島まで

発車後、加速しつつ左カーブへ。ここで速度制限25km／hになるので合わせること。カーブが終わると制限が解除になる。直線に入ったら、トップスピードまで加速だ！

場内信号が出たら減速の準備をして（その先で警笛を！）、左カーブに入ってから減速開始。ポイントの前で速度制限20km／hに合わせ、江ノ島駅に進入していこう。

江ノ島から腰越まで

信号が青になったら左扉を閉め、ブレーキ圧をゆるめる。マスコンを入れたら、ポイント前の速度制限20km／hまで加速する。ポイントを通過したら速度制限15km／hに合わせよう（ここで警笛を！）。

きつい右カーブが終わると速度制限が解除される。一気に加速しよう。青の自動車信号を越えて左カーブが見えてきたら、車内放送を入れつつ減速の準備。カーブのすぐ先に駅があるので、早めに減速を始めて腰越駅に進入しよう。

江ノ島駅発車後、速度制限20km／hから速度制限15km／hに。そして警笛！

ゲー事典 **ダイヤを守る！**：ダイヤ通りに走るということは、かなり難しい。とくに前半部分は、どうしても30秒ほど時間が押した状態が続いてしまう。さすがに時間が1分押してしまうとゲームオーバーは必至なので、いかにその時点におけるトップスピードで走れるかどうかが、決め手となるぞ！

各ポイント進入時は速度制限20Km/h

START 藤沢

石上　柳小路　遠方信号　速度制限25km/h　場内信号　鵠沼　出発信号　解除　湘南海岸公園　警笛　江ノ島　自動車信号　速度制限15km/h　腰越　鎌倉高校前　(峰が原信号所)　七里ヶ浜

腰越から鎌倉高校前まで

発車するとすぐに速度制限25km/hに。しっかり合わせて、右カーブへ進入していく。右カーブのあとの左カーブを越えると、住宅街から海の見える直線に出る。ここでようやく速度制限が解除されるので、一気に加速し、鎌倉高校前駅に進行だ！

鎌倉高校前から七里ヶ浜まで

一連の発車準備が完了したら、トップスピードまで一気に加速しよう。しばらく進むと場内信号が出るので、しっかり反応して減速を開始。ポイントの前までに速度制限20km/hに合わせておこう。

その先には峰ケ原信号所がある。入線したら停止位置まで電車をゆっくり進めよう。

出発信号で発車後、速度制限20km/hで走り、踏み切り直前で解除！

出発信号が青になるのを待ってから発車し、加速。ただし、その先にポイントがあるので、速度制限20km/hに合わせること。左へカーブして踏み切りの前までいくと、速度制限が解除される。

速度制限が解除されたら加速するが、七里ヶ浜駅は左カーブ直後にあるので、減速のタイミングに注意しよう。

七里ヶ浜から稲村ヶ崎まで

発車後加速をするが、きつい右カーブがあるため、制限速度15km/hが提示される。きつい右カーブのあとは左カーブに進むが、このカーブが終わるまで速度制限が続いているので注意しよう。無事に直線へ出たら、トップスピードまで一気に加速だ！

踏み切りを過ぎたあたりで減速を始め、速度制限20km/hに合わせる！

直線の後半に入ると速度制限20km/hが提示される。制限解除は左、右と2つのカーブを抜けたあとだ。

次の左カーブで場内信号、右カーブで遠方信号があるので、減速の用意を。ポイント前で速度制限20km/hに合わせて、停止位置へ進行だ。

稲村ヶ崎から極楽寺まで

出発信号を確認して発車！すぐにポイントで速度制限20km/hが提示される。解除されたら即加速しよう。

遠方信号を確認後、その先で速度制限25km/hに合わせて進行する。場内信号の先で解除されるので即加速へ！

遠方信号、第二場内信号を確認した先で極楽寺駅に進入する。減速の用意を忘れずに。

極楽寺から長谷まで

発車時に出発信号を確認！トップスピードへの加速途中でトンネルが見えてくる。トンネルの進入前には必ず警笛を鳴らそう。また、トンネルを出たところでも忘れずに。

ゆるい左カーブで場内信号があるので、しっかり確認しよう。駅直前のポイントで速度制限20km/hに合わせて減速し、長谷駅に進入だ。

長谷から和田塚まで

出発信号を確認後、発車！すぐにポイントがあるので、速度制限20km/hに合わせ、通過後解除へ。即加速したら、直線後の左カーブにおける速度制限30km/hに合わせられるよう減速を始める。カーブが終わると速度制限解除へ。

少し走ると由比ヶ浜駅だ！

由比ヶ浜駅発車後は一気に加速に入るが、すぐに和田塚駅に到着するので、あわてて減速……なんてことがないように注意しよう。

和田塚から鎌倉まで

発車後、トップスピードへ一気に加速する！長い直線の先にある場内信号を確認し、左カーブへ進入していこう。左カーブが終わったあたりから減速を開始だ。

ポイントの速度制限20km/hに合わせたら、すぐに次の速度制限15km/hに対応して駅に進入。気を抜かずに停止して、左扉を開ければ全行程が終了だ。お疲れさま！

最後のカーブ後は速度制限20km/h。ポイント通過後は速度制限15km/hへ。

ゲー事典 **成績を上げるには**：効率良い運転をしていても、意外なところに落とし穴がある……。それは停車中の話。停車中、すぐに発車できるようにブレーキの圧力をゼロにする人が多いと思うが、ここは本来なら圧力をかけていなければならないはず。これを怠ると成績に影響を及ぼすので、停車中はブレーキ圧力にも気を配ろう。

未開の地は時間との戦いの末に……

SLASHOUT™

今回はタイムアタック成功時にトライできる2つのステージを攻略！　ルート分岐の完全マップも掲載しているぞ。……さあ、数々の冒険譚を綴ろう。

担当：茶切断部

SECRET FACTOR Vol.3

前号で攻略済みの2ステージに関する隠し要素を、いつもどおり紹介していこう。

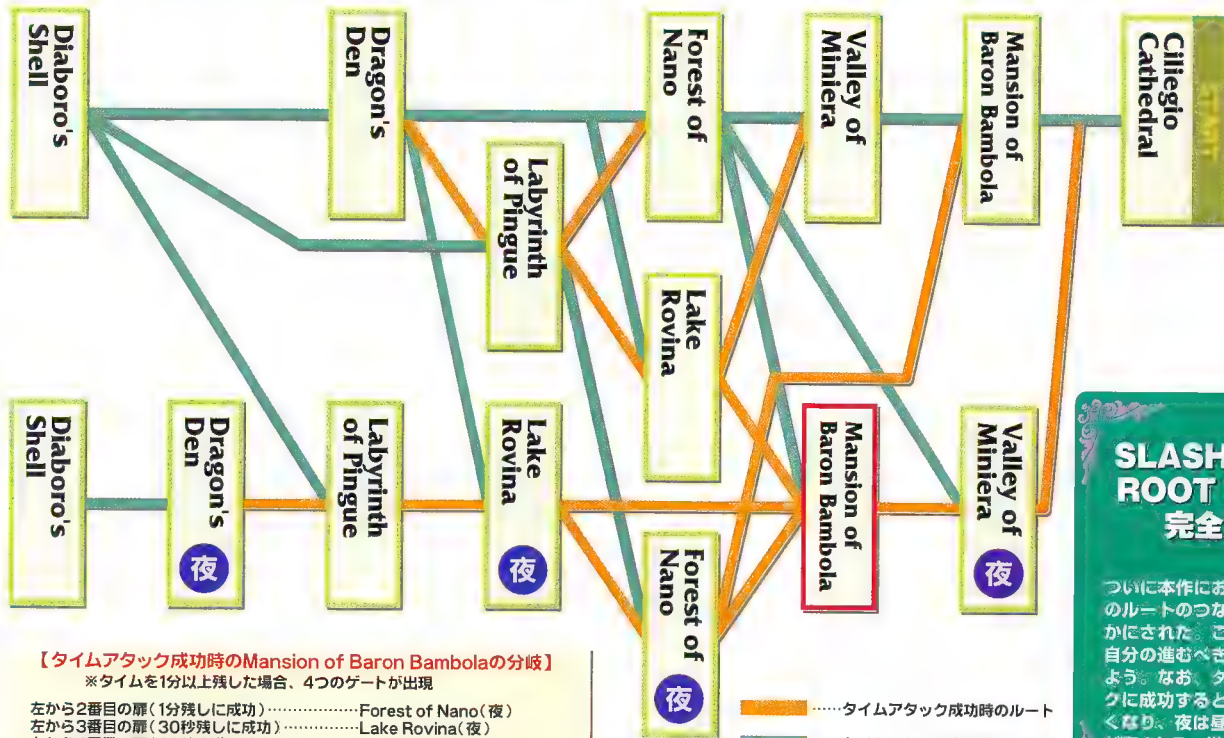
●ナノの森

道の端に点在する4つのスロープで「HELP　ME!」とやると……、それぞれミスティックが出現するぞ！

点在するスロープの下でヘルプ！　ミスティックで運良く回復もありかな。

●ドラゴンの巣窟

道中の化石を破壊するときに1つだけ残しておこう。最後の1つをエリアボスを倒したあとに破壊すれば、すべてのパワーアップアイテムとヒールLが出現するぞ！

エリアボスを倒したあとに破壊すれば、パワーアップアイテムも一緒に出てくるぞ。

SLASHOUT ROOT MAP 完全版

ついに本作におけるすべてのルートのつながりが明らかにされた。これを参考に自分の進むべき道を模索しよう。なお、タイムアタックに成功すると敵が若干強くなり、夜は昼よりも難度が高くなる。覚悟せよ！

START
Ciliegio Cathedral
Mansion of Baron Bambola
Valley of Miniera
Forest of Nano
Lake Rovina
Labyrinth of Pingue
Dragon's Den
Diaboro's Shell
Valley of Miniera 夜
Mansion of Baron Bambola
Forest of Nano 夜
Lake Rovina 夜
Labyrinth of Pingue
Dragon's Den 夜
Diaboro's Shell

【タイムアタック成功時のMansion of Baron Bambolaの分岐】

※タイムを1分以上残した場合、4つのゲートが出現

左から2番目の扉（1分残しに成功）……………Forest of Nano（夜）
左から3番目の扉（30秒残しに成功）……………Lake Rovina（夜）
左から4番目の扉（30秒未満で成功）……………Lake Rovina
左から5番目の扉（タイムアタック失敗）………Forest of Nano

（橙）……タイムアタック成功時のルート
（緑）……タイムアタック失敗時のルート

目指せ！ 全面制覇
ついに開幕!! タイムアタック攻略

前ページのルート分岐図を見ればわかるとおり、「ロウィーナ湖」と「ピンクーの迷宮」はタイムアタックを成功させなければお目にかかることができない。安全かつ迅速にプレイしよう！

《タイムアタックの鉄則》

1：敵は最小限のコンボで倒す
2：固い敵の出現位置を覚える
3：スペシャルをうまく使う
4：ボス戦では転ばないように
5：とにかく急ぐ

シリージオ大聖堂エリア1

まずは隠しアイテムの「マジック」を出すために、2つのランプを壊そう。ザコはすべてBBB→B+Jで片付けていく。途中で出現するポルコは、BBB→C~BBB→CCCで転倒させずに即撃破。ポルコを倒せば、その群れの追加ザコが出現しなくなるので優先して倒していくこと。

ゲートキーパー戦は、まずドアの横に立ち、1体目はチャージLv4、2体目はBBB→CCC、3体目は逆方向から壁に押しつけるようにしてBBB→B+Jを2~3セットで、すぐさま倒そう。

最後の柱を6本壊すところは、3本をスペシャルで一気に壊す。そして右のゲートへ。

「マジック」がタイムアタック成否のカギを握る。慣れないうちは無視してもいいぞ。

シリージオ大聖堂エリア2

隠しアイテムの「パワー」を出すために、ゲートを開けると同時にゲート脇の柱をチャージLv2で破壊する。その後はダッシュで進入し、手近に出現するポルコを左側へ攻撃していこう。BBB→Cを連続して当てていくといい。ここでもポルコを倒せばザコは補充されないので、優先して倒していくこと。

最初の1体のあとは、左の写真の位置で壁に向かってBBB→B+Jを連続して当てることでポルコを倒していくといいぞ。エリアボスが出現したら残り5本の柱を破壊し「パワー」を回収していこう。

ステージボスは、小ジャンプBをひたすら当てるといい。

このくぼみで瞬殺するのが手っ取り早い。必ず、ポルコを優先して倒すように。

ミニエラの谷エリア1

このステージは時間的余裕があるので、それほど神経質にならずともタイムアタックを成功させることができるだろう。もちろんすべてのアイテムを回収していくこと。

ただ1つポイントとなるのが、エリア1のゲートキーパー戦。これは出現と同時にダッシュでゲート付近までいき、そこで円運動をしつつすべてのボンバを引き付けよう。

そして、左の写真のように壁の隅から少し中央に入った瞬間にスペシャルを発動。これですべてのボンバに大ダメージを与えられるとともに、うまくいけば何体か瞬殺することができる。残りはダッシュジャンプ攻撃で分断しよう。

ゲート付近でダッシュを使って引きつける。隅から少し中央に入ったら、スペシャルだ。

バンボーラ男爵の館エリア1

左のマップの**赤**①に向かいつつ、ファンタを倒していく。このライン取りによって軸線上に敵が集まるので、B+Cで分断しつつ、各個撃破だ。

画面中央付近に出てくるザコを倒したら、3体同時に出現するオッソのうち、**赤**②に出現するヤツをBBB→B+CBB~B+Cで瞬殺。接近してしてきたオッソにも順に瞬殺コンボを入れよう。

オッソ4体を処理したあとは、ゲートキーパー戦。先程と同様、**赤**③の位置から左に向かって1体を倒していく。コンボはBBB→B+CBB~BBB→C~B+Cなどがオススメだ。

ここは「オッソをいかに1コンボで倒すか」にかかっている。失敗しないように。

バンボーラ男爵の館エリア2

このエリアではオッソを倒すことでザコの追加を抑えることができる。また、ここまでにすべてのアイテムを揃えられるので、以後の隠しアイテムは狙わないでいいぞ。

さて、まずはゲートを開けたらダッシュで直進。正面左の木のところまで行ったら、左に行こう。こうすると、オッソのみが**青**①のところにきて、ケイプとファンタは木にひっかかって**青**①まで来ないのだ。オッソを速攻倒したあと、スタート地点のケイプ1体とファンタ1体を倒そう。

次に残っているオッソを**青**②に移動することでザコと引き離して倒す。このときダッシュで移動するとザコが付いてきやすいので注意したい。

この群れを倒すと、再度オッソとザコ軍団が2セット同時に出現する。ゲートに向かって上から2本目の右の柱にオッソが出現するので、これに下からBBB→B+Cを当ててゲート方向（上に向かって）へ持っていこう。このオッソを倒したら、そのままゲートに向かって走る。こうすると足の早いオッソが先に追いついてくるので、これを倒せば残りはザコだけになるぞ。

エリアボスが出現したら、左のくぼみに引き込み、光ったあとの突進をかわしたら、そのままスペシャルを当てよう。壁に押し込んでノックバックをなくし、連続ヒットさせるのだ。あとはB+Cを連打してザコもろとも巻き込みつつ攻撃していこう。

ステージボスは、小ジャンプBを正確に連発していこう。ボスの攻撃の種類とそのタイミングを覚え、小ジャンプでかわしつつ攻撃できるようになれば、常にダメージを与えている状況を作り出せるぞ。

大オッソの無敵攻撃を避けて壁に突進させ、押しつけるようにスペシャル発動！

Chapter 4or5

段差の多い地形を利用して立ち回れば楽勝だぞ！

湖畔にたたずむ遺跡が戦いの舞台となるロヴィーナ湖。ステージボスに備えて、道中のタイムを短縮しよう。

Chapter : 4 Lake Rovina

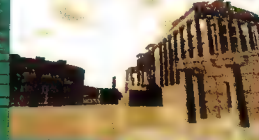
● 規定タイム 6'00"00 ●

石柱の隠しアイテム

エリア内の石柱は、破壊することでジェムが出現。また、S2とS4の石柱に関しては、それぞれのゲートキーパーとエリアボスを倒してから破壊すれば、「マジック」とスペシャルが出るぞ。

S1：500	S2：200	S3：1500
S4：200	S5：11500	S6：1500

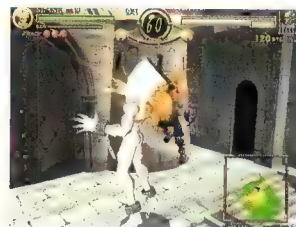
エリア通過で……

石柱以外の隠しアイテムは2つ。それぞれ特定のエリアを通過すれば出現するぞ。くわしくはエリア別攻略を参照。

臆せず攻めるが吉

カオスの攻撃パターンは、ファイヤーレイン、ファイヤーボール、なぎ払い、ワープの4つ。そのうちのファイヤーボールとなぎ払いは、カオスの背後から攻撃していればくらうことはない。ただ、このときの攻撃方法はキャラによって異なり、スラッシュとアクセルならば大ジャンプで頭を攻撃。ルナとカムイは大ジャンプ攻撃で頭を斬ることができないので、BBB→B+Jの連係で地道にダメージを与えよう。

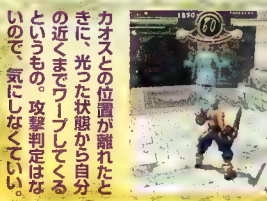
やっかいなのがファイヤーレイン。この攻撃は体の回りにバリアをまとったあとに火の弾を降らす2段構えの攻撃。特に火の弾は、安全地帯と呼べるものが存在しないため、回避が非常に困難となる。ただ、この火の弾は周りの壁で防ぐことが可能。カオスの背後から斜めに降る火の弾を壁が防いでくれるのだ。なるべく火の弾をくらわないために壁際で戦うことを心掛けよう。

火の弾を降らせたあとはカオスがしゃがみ込むので、弱点の頭を狙うチャンス。火の弾をくらうこともあるが、比較的くらいにくい正面からBBB→B+Jで攻撃しよう。

カオスの攻撃はファイヤーボールにだけ注意すれば、あとの攻撃は多少くらっても痛くない。ヒールSも2つ出現するので、臆せずガンガン攻めよう。なお、石像を全壊させずにカオスを倒せば「パワー」が、さらに3P以上なら「スピード」が出現するぞ。

スラッシュならば、大ジャンプ攻撃で頭を斬るように攻撃していくのが基本となる。

カオスがしゃがみ込んだあとは、頭を狙うチャンス！　確実に連続技を叩き込め!!

隠しステージ最初のボスとなる、カオス。弱点の頭を確実に攻撃することが勝利への近道となるぞ。

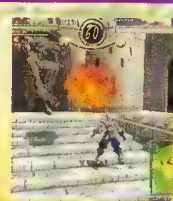
ワープ

カオスとの位置が離れたときに、光った状態から自分の近くまでワープしてくるというもの。攻撃判定はないので、気にしなくていい。

ファイヤーレイン

降り注ぐ火の弾は壁際以外に安全地帯はない。攻撃後はしゃがみこむので反撃のチャンス。火の弾は痛くないので気にせずに。

なぎ払い

正面の足元に向かって手でなぎ払う攻撃。ヒットすると吹っ飛ばされるので絶対くらいたくない攻撃。これも背後にいれば問題ない。

ファイヤーボール

大きめの火の弾を放つ攻撃。撃つときに多少後ろにのけぞるのが特徴。背後から攻撃していれば問題はないので、ガンガン攻めよう。

ゲー事典 ファイヤーレインの攻撃を防ぐには壁を利用するのが一番安全。そのためにもボス戦が始まったら、すぐに走って壁に近寄ることをオススメしたい。一番大きな壁のある、正面の門の前が非常に戦いやすいので、ここで戦おう。また、背後からBBB→B+Jで攻撃するときは、B+Jで正面に飛び越えることがあるので、状況に応じてBBBで止めることも必要だ。

このステージはエリア数が多く、入り組んだ立体的フィールドが特徴で、そこに登場するモンスターたちも特殊な攻撃や性質を持つ。なかでもやっかいなのが、スタート直後に左右から2体ずつ出現してくるソロ(太陽)。1対1で「パワー」×3なら、BBB→B+JでOKだが、2体以上の場合は要注意。BBB→CC(レバー入れ)や大ジャンプBBと使い分けていこう。

対ゲートキーパー戦 マゴ×3

同時に出現するソロ×2は先に倒したほうがいい。マゴの気絶攻撃に注意!

開幕のソロ×6(3体倒すとヒールSが出現)を倒せば、エリアボスのマゴ(祈とう師)が3体登場。マゴはチャージLv2やBBB→B+C～などで浮かせても、判定が薄いためコンボが入りづらい。ここはBBB→Cが基本だ。出現位置から外側に向かって1体ずつ攻撃していけば、ほかの敵を気にしないですむぞ。

Lake Rovina AREA 2 ×1 ×1 ×1

エリア2へのゲートを開けると、ソロとマゴの混成部隊がお出迎え。スタート直後は、中央のゲートへと続く階段付近にモンスターが密集しているが……ココに突進していくと、背後から出現した敵と挟み打ちにされてしまうので要注意! とりあえず先頭のソロをBBB→CCCで吹き飛ばしたら、素早く左の階段へ。階段の下にいるマゴを倒して、そのまま階段を上っていくと正面にマゴが再度出現してくるので、これを倒してからあとを追ってきたソロとマゴを倒していくようにしよう。

また、マップに示した階段の踊り場AからA'に向かって(逆でも可)大ジャンプで飛び移ることに成功すれば、ヒールMが出現。体力が少ないようなら、ゲートキーパー戦の前に回収しておくといいぞ。

ここのヒールMはいつでも回収できるので、体力に余裕があるなら残しておくといいぞ。

エリア3は、スタートと同時に白ソルダがマゴとソロをともなって出現。ゲートの正面には白ソルダ+ソロが見えているが……それよりも先に、ゲートの右サイドに向かって計2体出現してくるマゴを優先して倒すこと。このエリアだけに限ったことではないが、遠距離からマゴがしかけてくる気絶攻撃は、ほかのモンスターが絡むと高確率で逆にハメられてしまうからだ。

さて、マゴ×2を倒したなら、あとは残った白ソルダとソロを倒していくわけだが……ソロの空中攻撃はもちろんのこと、白ソルダの攻撃ではダッシュ攻撃と遠距離から繰り出される衝撃波に要注意。

また、ザコ敵を30体倒した時点で「ミスティック」が出現。ゲートキーパー前の乱戦地帯なので、取らないように。

マップ上のBとB'両方の通路を通り抜ければ、スペシャルがマップ中央に出現するぞ。

対ゲートキーパー戦 赤ソルダ×3

赤ソルダのいずれか1体を倒せば、ヒールMが出現。これがあれば乱戦もOK?

タイムを気にしないなら、マップの地形を利用して敵群を分断していこう。まずは入ってきたゲートの、向かって右側のくぼんだ場所の裏側で待ち、出現後ゲート正面の通路へ1体ずつ誘き出せばOKだ。逆にタイムを気にするのであれば、乱戦を覚悟して左右のいずれか1体を、壁に向かってコンボで運ぼう。

対ゲートキーパー戦 白ソルダ×1

BBB→CCCから、スペシャルを使って速攻! ほかのザコは基本的に無視。

白ソルダ(鎧)に加えてマゴとソロが出現するため、かなり厳しいが……スペシャルを1回使えば、白ソルダを速攻で倒せる。具体的には、白ソルダの出現位置である階段の最上段端で待ち、出現すると同時にBBB→CCCで攻撃。ゲートのほうへ吹っ飛んだところをスペシャルからのBBB～コンボでOKだ。

エリアボス前となるエリア4は、下り階段から狭い通路での戦闘がメインとなる。このときに、もっとも注意したいのが階段の急勾配。階段の上から敵を攻撃すると、どうしてもコンボがスカりやすいので、こういった事態を回避していくためにも、ダッシュで階段の下側へ回り込んでから攻撃していくこと。面倒ならダッシュ大ジャンプで一気に飛び越えてしまってもいい。

逆に階段の勾配を利用すれば、白ソルダやマゴの攻撃がこちらに当たらなくなるぞ!

対エリアボス戦 金ソルダ

耐久力の高い赤ソルダ×2とソロ(無限)をともなって出現するため、正面から突っ込むとかなり手強いが……ここでも地形を使って敵群を分断することが可能(図1を参照)。分断に成功したら金ソルダと1対1になるので、攻撃を避けながらシフト移動で裏へ回り込み、CCCやB+C→Bでダメージを与えていこう。

ただし、1人用でのタイムアタックを考えるなら、若干の運がからむ誘導パターンよりも、ゴリ押しパターンのほうが(決まれば)早い。エリアボス出現時にチャージLv4を叩き込んだら、BBB～のコンボで壁際へ追い詰め、スペシャルを使っていくといい。

エリアボス出現時、向かって右側の通路付近にいると左側から出現する赤ソルダ以外の敵は、すべて地形にひっかかる。まれに左側の赤ソルダも反応してくれるが……現時点では、確実な方法はない。

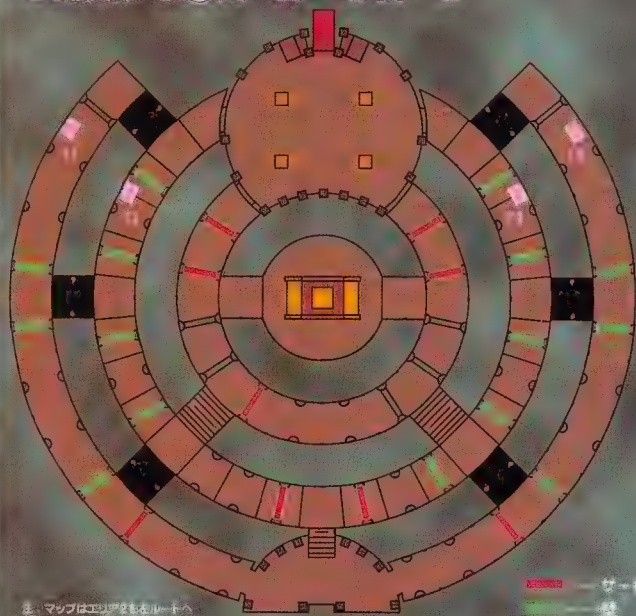
分断後はチャージLv4などでダメージを与えつつ、ボスを脇の通路へと誘い込んでいく。

ゲー事典

多人数プレイでの注意点: このステージ以外でもありがちなミスとしては……「ゲートを開ける前に～」といった出現条件アイテムの取り逃し。特にアイテム数が絶対的に不足している多人数の4人プレイでは、エリア1の「マジック」が必要不可欠! タイムアタックをする場合でもレーダーを見て、アイテムの出現を確認してからゲートを開けていくようにしよう。

レーダーで敵の動きをチェックして進んでいこう！

ピラミッドのような雰囲気を漂わせた、ピングーの迷宮。かなり暗いステージなので、敵を見失わないように！

● 規定タイム 7'00"00 ●

宝箱からアイテム！

このステージは、隠しアイテムとして宝箱がある。中でも特殊なのがT2とT4の宝箱で、2つある壁のどちら側を壊したかで中身が変化。エリアボスの部屋側からだとスペシャルが出る。

T1：S	T2：S or ●
T3：L	T4：M or ●

壁を壊して進め！

通路を遮っている壁は、エリアボスを出現させることによって、すべて破壊していくことができるようになるぞ。

STAGE BOSS GENIE

WEAK POINT —LEGS—

見かけ反して、身のこなしは軽いコープ。弱点の短い足を斬るのはそれほど難しくはないのでザクザク斬ろう。

出現アイテム
なし

テンポが大切

コープは攻撃パターンをしっかり覚えておけば、わりと楽に倒せる相手。ましてや、このステージのボスまで来れる人であれば問題はないはず。

コープの攻撃は、ボムアタック、ファイヤーブレス、ジャンプ踏みつけ、ジャンプ衝撃波の4つ。基本的に、背後に回ってBBB→B+Jを1セット入れると、コープがどれかの攻撃を繰り出してくるので、無理に攻撃を仕掛けるのは禁物。「攻撃→回避→攻撃」というテンポで戦おう。

ファイヤーブレスはフワリと空中に浮いてから火を吐く攻撃。背後にいるだけで回避から反撃まで可能だ。もし正面から吐かれた場合は、必ずシフト移動で回避しよう。ダッシュすると火がホーミングし、回避できないので注意。

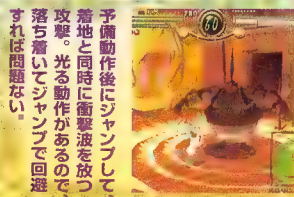
ジャンプ踏みつけは、見てからの回避が難しい。よって、一連の攻撃後は後ろに下がるようにシフト移動し、次の攻撃を見極めることが大切。そうすれば、ジャンプ踏みつけがきても簡単に回避できるぞ。回避後の反撃を忘れずに。

ボムアタックは必ず反時計回りにボムをまき散らすので、その動きに合わせて常に背後を取るようにシフト移動すればOK。投げるボム自体に当たり判定はなく、振り回す腕に攻撃判定があるので注意。また、近くにボムが落ちたときは、安全な場所に移動してコープをおびき寄せよう。

最後に、ジャンプ衝撃波は光る予備動作が必ずあるので、光ったらジャンプで衝撃波を回避して反撃すればいい。また、この衝撃波は外周にも火柱を上げるので、外周にいれば安全ということはない。

以上の回避法を覚えておけば、コープは楽に倒せる相手。まき散らすボムを多少くらっても、それほど痛くはないので気にせずガンガン攻めよう。

ダメージ重視でいくのであれば、弱点の足をB+Cで集中的に狙ったほうがいい。

ジャンプ衝撃波

予備動作後にジャンプして、着地と同時に衝撃波を放つ攻撃。光る動作があるので、落ち着いてジャンプで回避すれば問題ない。

ジャンプ踏みつけ

スッと浮いたあと、素早く降りてくる踏みつけ攻撃。見てから回避するのは難しいので、反撃後にシフト移動で間合いを測ることを忘れずに。

ファイヤーブレス

ふわりと宙に浮いてから炎を吐く攻撃。背後にいれば、落ちてくるところをザクザク斬ることができるチャンスとなる。覚えておこう。

ボムアタック

反時計回りにボムをまき散らす攻撃。ボムが爆発するタイミングはランダムで、直接攻撃判定があるのは振り回す腕のみとなる。

ボムアタックでボムをまき散らされたあと自分の近くにボムがあるときは、安全な場所に移動してからコープをおびき寄せるというのが基本だが、安全な場所が近くにあるときは、コープを押しながら移動するのも一つの手。また、ファイヤーブレス後にBBB→B+Jで反撃するとき、あまり早めに斬り始めるとコープの前に出てしまうのでタイミングに注意しよう。

スタート直後、部屋の壁際へツタン（カマ）が数体同時に出現してくるので、囲まれないように注意すること。
　また、ツタンを5体倒すことで出現する「ミスティック」は、いままでは避けてきたが……このステージに関しては話が別。ステージ全体を通してもヒールSが1個しか出ないので、体力の残りが少なく、レベルアップも遠いようなら……迷わずゲットしよう。

対ゲートキーパー戦 赤アーギル

ゲートキーパーの赤アーギル（ゴーレム）はツタン×4と同時に狭い部屋の中へ出現してくる。このため、安全に体力を温存していくつもりなら……乱戦は厳禁！　具体的なパターンとしては、階段の上で赤アーギルが上ってくるのを待ってから、左右の通路へ誘導&分断していくというのが手堅い選択だ。

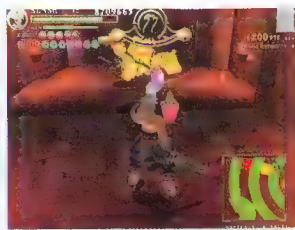
アーギルよりも先に上ってきたツタンは……チャージLv4で吹き飛ばそう！

Labyrinth of Pingue
AREA 2
×1

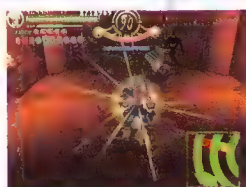
エリア2へと通じるゲートは、隠しゲートも加えれば全部で4つあるが……結局のところ、すぐに下り坂を下りて戦うことになる。また、左右2つのルート分岐も地形が逆転するだけで、基本的な作りはまったく同じだ。
　さて、このエリアから先は主に細長い回廊での戦闘が中心。こういった敵が密集しやすい地形では、後方の敵もまとめて吹き飛ばせるチャージLv4が効果的なので、集団の敵にはチャージLv4、単体の敵に対してはBBB→CCCと、臨機応変に使い分けていくといい。ただし、ツタンはこちらのチャージ溜めに反応して、ダッシュ攻撃をしてくるので注意。間合いが近いならシフト移動で回避しよう。

ツタンの攻撃に要注意！

おそらく、全ステージ中でもっとも厄介な部類に入るザコモンスター。基本の単発&3連発攻撃はスピードが速く、2体以上を相手にした場合、ジャンプB以外は確実につぶされると思って間違いなし。複数を相手にする場合は、チャージしつつシフトで距離を離してチャージLv4を入れていこう。また、回転アタックも攻撃判定の持続が意外に長いので要注意だ。

ダッシュからの斬りつけ攻撃については、シフト移動を使って時計回りに回避していこう。

アーギル×5を倒すと、このステージで唯一の回復アイテム、ヒールSが出現！

対ゲートキーパー戦 バイア

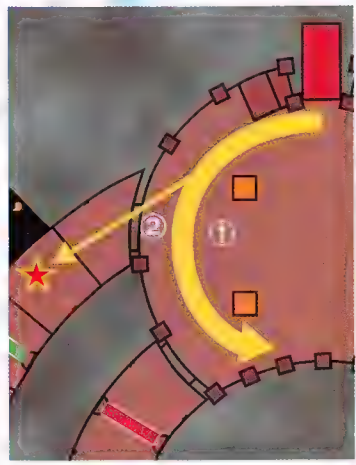
出現ポイントが狭い点など、地形的な特徴はエリア1とほとんど同じ。ここでは、レーダーを見ながら階段から少し離れたポイントで敵の動きを確認、階段を上り切った先の角で、敵集団を分断していくといい。また、バイア（目玉影）をうまくおびき出せたら、階段と反対方向へ運んでいくことを忘れずに。

階段を上り切った先にある角を使って、ゲートキーパーを引っ張り出そう。

Labyrinth of Pingue
AREA 3
×1 ×1
×2 ×2

エリア3の道中も、エリア2と同じような感じの細長くて狭い回廊での戦闘がメイン。当然、ここで使っていく攻撃も、エリア2と同じようにチャージLv4での「吹き飛ばし」が基本だ。単にこれを繰り返して敵を吹き飛ばしていくだけでも、問題なくゲートキーパーまで辿りつくこともできるが……あえて注意するなら制限タイムについてだろう。
　このエリア3は、エリア2に比べると出現ザコの数が多いうえ、ゲートキーパー戦ではバイア×3体を相手にしなければいけないため、思った以上に時間がかかることが多い。慎重に進むことも大切だが、敵の数をきちんと判断して、数が少ないならBBB→B+Jなどで手早く倒すこと。道中でタイムを節約することも忘れないように。

チャージLv4で敵を吹き飛ばしていけば、タイムも短縮できるので一石二鳥だぞ！

対エリアボス戦 大バイア

護衛のバイアとツタンが出現するため、正面から挑むとかなりキツイが……じつはこのエリアボスも、「ナノの森」のエリアボスと同じパターンが通用する。具体的なやり方はいたって簡単で、チャージを溜めながらシフト移動で後退しつつ、エリアボスがダッシュしてきたらチャージLv4を叩き込んでいくだけ。
　ごく希にダッシュから叩きつけ攻撃を出してくることもあるが、しっかりタイミングと距離を見てチャージLv4を撃っていれば問題なし。当然、ほかのザコがダッシュしてきた場合も、チャージLv4で吹っ飛ばしていけばOKだ。

基本的には矢印①のように、部屋の中をグルグルと回っていればOK。また、矢印②の通路へエリアボスを誘い込めれば、復活ザコを分断できる。

エリアボスが視界内にいないような場合は、レーダーを見て相手の動きを判断しよう。

一応、BBBなどで真後ろから斬れば……大バイアは光ってもこちらを向かないのだ。

対ゲートキーパー戦 バイア×3

マップ中央部分の部屋に出現してくるバイア×3体への対処法は、エリア2と同じように階段の曲がり角を使って分断するパターンが安全で確実。これなら倒したザコは中央の部屋に復活するので、周囲をザコに取り囲まれる心配がない。とはいえ、複数のバイアを相手にすることに変わりはないので慎重に。

3体を倒すのには、それなりの時間がかかる。コンボでダメージを与えよう。

多人数プレイでの注意点：一人用と違ってチャージLv4が乱発できない多人数プレイでは、狭くて長い回廊での役割分担が大切。具体的には「マジック」の数を基準に、多く持っているプレイヤーはチャージLv3の気絶攻撃をメインに使っていくのがオススメ。体力回復アイテムも道中で1個しか出ないので、余計な乱戦はできる限り避けていくプレイを心がけよう。

Mr. DRILLER 2

エア回収 焦らず急いで 正確に

ミスタードリラー2

今回はインド、アメリカ、エジプトのステージデータとエンディングを一挙公開。これですべての謎が明らかに……?

担当:京城

ミスタードリラー選抜キャンペーン

素早くエア回収

図①

エア回収の基本は前号で紹介した通りだが、今回はそれ以外のケースについていくつか見ていくことにしよう。

まずは図①から。何らかの事情で上側からブロックを崩して掘れない場合は、矢印のように掘って移動し、エアを取るのにジャマなブロックを上掘りで壊す。そのままレバーを左に入れていれば、段差を上ってエアを回収できる。

図②

下表中、エア周辺の×ブロック配列はこの通り。

図②は×ブロックの多い区間でよく見られる。この格子模様の配列は、×ブロックとエアの下を通過して攻めていけば、×ブロックを壊すことなくエアを回収できる。

下の色ブロックを全部壊して×ブロックを横一列にそろえて消す方法に比べ、崩落が起こりにくいのが強みだ。

エジプト ステージ表

区間	ブロックが1m落下する時間(単位:1/60秒)	×印ブロックの割合	クリスタルブロックの割合	エアが1%減る時間(単位:1/60秒)	エア周辺の×ブロック配列
0〜99m	5.3	10.7%	0.2%	33.3	A
100〜199m	5.3	10.7%	0.3%	30.3	C
200〜299m	4.8	10.7%	0.9%	30.3	D
300〜399m	4.8	12.2%	1.5%	28.6	D
400〜499m	4.4	12.2%	2.1%	26.3	D
500〜599m	4.4	13.7%	2.7%	25.0	D
600〜699m	5.3	3.1%	0.0%	33.3	B
700〜799m	4.8	12.2%	1.5%	25.0	D
800〜899m	4.4	13.7%	2.1%	23.8	D
900〜999m	4.4	13.7%	3.1%	23.8	C
1000〜1099m	4.0	15.3%	3.1%	22.2	D
1100〜1199m	3.7	15.3%	4.0%	20.8	D
1200〜1299m	3.7	15.3%	4.6%	20.8	D
1300〜1399m	4.4	3.1%	0.0%	26.3	B
1400〜1499m	4.0	12.2%	4.6%	23.8	D
1500〜1599m	3.7	13.7%	6.1%	22.2	D
1600〜1699m	3.7	13.7%	7.6%	20.8	D
1700〜1799m	3.4	15.3%	9.2%	20.8	C
1800〜1899m	3.4	15.3%	10.7%	20.0	D
1900〜2000m	3.2	15.3%	10.7%	20.0	D

インド ステージ表

区間	ブロックが1m落下する時間(単位:1/60秒)	×印ブロックの割合	クリスタルブロックの割合	エアが1%減る時間(単位:1/60秒)	エア周辺の×ブロック配列
0〜99m	8.9	4.6%	0%	45.5	A
100〜199m	8.0	6.1%	0%	45.5	C
200〜299m	8.0	1.5%	0%	37.0	B
300〜399m	6.7	6.1%	0%	30.3	D
400〜500m	6.7	7.6%	0%	27.8	D

アメリカ ステージ表

区間	ブロックが1m落下する時間(単位:1/60秒)	×印ブロックの割合	クリスタルブロックの割合	エアが1%減る時間(単位:1/60秒)	エア周辺の×ブロック配列
0〜99m	8.0	6.1%	0.2%	30.3	A
100〜199m	8.0	7.6%	0.3%	30.3	C
200〜299m	8.0	9.2%	0.6%	30.3	C
300〜399m	6.7	10.7%	0.9%	30.3	D
400〜499m	6.7	3.1%	0.0%	27.8	A
500〜599m	5.7	12.2%	0.6%	25.0	D
600〜699m	5.7	12.2%	0.9%	25.0	D
700〜799m	5.7	12.2%	1.2%	21.7	C
800〜899m	5.0	12.2%	1.5%	20.0	D
900〜1000m	5.0	13.7%	1.5%	20.0	D

お詫びと訂正:前号のエジプトステージ表の一部が北極のものと入れ替わるというミスがありました。今号で訂正するとともに、読者の皆様、関係各位に深くお詫び申し上げます。

ゲー事典 キャンペーン告知タイトル横の見慣れない女性キャラに気づいたかな? この人はススム君の母「トビ・マスヨ」。元UGSF所属の空間騎兵で、かつてバケット星・バラデューク要塞への奇襲作戦に参加した経歴を持つ人物だ。ちなみに父「ホリ・タイゾウ」は82年のディグダグ事件、および翌年の南国島作戦を一人で完遂した英雄。まさに世紀のビッグカップルだね。

君はどこまでクリアした？

エンディング大特集

今回は北極を除く3コースのエンディングを一挙公開。おとぼけ地底人と、意外としっかり者のススム君の掛け合いに注目だ。

アメリカ編

インドで得た情報を元に、再びアメリカの地下1000mまで掘り進んだススム君。その前に現れたのは……。

事件の早期解決を目指し、ススム君はまだまだがんばります。

インド編

ブロック大量発生事件の原因を突き止めるべく、インドの地下500mまで掘り進んだススム君。やっぱりそこにいたのは以前、厳重に注意をしておいたはずの地底人でした……。

エジプト編

3度目の正直とばかりに、エジプトの地下2000mまでたどり着いたススム君。今までの苦労が実り、ついに地底王国の王様を発見です！　おとぼけ王様にススム君の怒りが爆発！

ついに最後！ ナムコ公認ミスタードリラー選抜キャンペーン

11月は×印ブロックアタックだ！

夏より始まった「ミスタードリラー選抜キャンペーン」も今回が最後。11月のキャンペーンのテーマは「×印ブロックアタック」。ゴールまでに何個×印ブロックを壊したかを競うもので、これまたゲーム上で登録を開始した時点で、キャンペーン開始。61ページの申請用紙に必要事項を書いて送ってくださいまし。ナムコワンダーページに登録した場合は、欄外にその旨を書きそえてね。締切は11月15日(水)必着。宛先は、〒151-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ミスタードリラー選抜キャンペーン」係まで。

ゲー事典　今回のナムコ&アルカディア公認ミスタードリラー(「エアアタック」)は、3つすべて**新潟県　坂井慎二**さん(0個&0個&8個)でした。おめでとうございます!!

●**お詫び**：前号・前々号でミスタードリラーになった方のネット登録が遅れてしまい、関係各位にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。

コアボスで連チャンレベルアップ!

サイヴァリア　リビジョン

PSYVARIAR -REVISION-

今回はX-ステージを含め
残る通常面すべてをワンポイント攻略。
X-Dをクリアし、真のエンディングをその目で確かめよう。

担当　京城

最終形態を目指せ!

自機はレベル[illegible]てその形状を[illegible]変させるが、特に最終形態の通常ショットはかなり特殊なものになる。最初は正面へ一直線にしか発射されないが、ボタンを押しっぱなしにしていると、少しずつ左右にゆらぎ始めて自機前方の広い範囲をカバーするようになる。その破壊力は絶大で、一見の価値はある。

LEVEL 1～ / LEVEL 16～ / LEVEL 40～ / LEVEL 80～ / LEVEL 128～ / LEVEL 192～ / LEVEL 256～

1面でレベル24を越えていなければ出現しないだけあり、ほかの2面に比べて相当稼げる面だ。
ピンクレーザーをばらまく中型機は、レベルアップ時の無敵で重なって全部のレーザーをバズるようにするといい。

上に逃げるピンクレーザーをバズってから下側を追いかけるのがコツ

また、レーザー衛星の攻撃をバズるときは、最初に撃ち込みとザコ破壊でレベルアップして無敵状態で弾幕に突っ込むのが、安全でおすすめの方法だ。
ボスの第2形態のピンクレーザー攻撃は、発射口の上で片側を全部バズることができる。まず、ショットの撃ち込みや第1形態を壊すタイミングを計ってゲージを調節しておき、その手前の攻撃をレベルアップ時の無敵ですり抜けてボスの上に行くようにし、肩の上でピンクレーザーをバズろう。

大量バズポイント。手前の攻撃を無敵ですり抜けてボスの上に

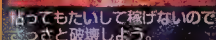
円盤中型機が縦に4機ずつ2列に並んでいる配置＋各種中型機、という組み合わせが基本となるステージ。画面中央付近で円盤中型機からの弾をバズっていれば、常にレベルアップし続けられる。
オレンジ弾を3連装で撃ってくる黄土色の中型機は、先に少しショットを当てておき、オレンジ弾を発射したのを確認してから壊すようにすれば、逃がしてしまうことはないだろう。
ボスは、3-Bに比べて相当耐久力が上がっているのが特徴だ。自爆されないように、ガンガン撃ち込んでおこう。
また、第2形態の全方位弾を砲台の真上でバズるときは、ショットを撃って少しでもゲージを増やし、レベルアップするタイミングを早めていけば安全だ。

常に自機を画面中央下に位置させれば楽にレベルアップできる。

ボスは耐久力が相当上がっている。自爆されないよう注意。

ゲー事典
- ボムは自機の形態変化時に1発ずつ増えるほか、各面での破壊率が100%だったときにも補給される。クリアを目指すなら積極的に破壊率100%を狙い、ボムを増やしていこう。
- かねてから存在が噂されている、XX-ステージ。どうやらこれはリプレイモード専用のステージのようだ。詳しい内容やプレイ方法については、次号で紹介するのでお楽しみに。

AREA4-A FACTORY (BOSS:TRIGRAM)

レーザーを斜め下2方向に撃ってくる青い中型機は常に4機1セットで出てくるので、画面中央でレーザーをバズりつつ画面下に下がって通常弾についていき、ローリングショットでまとめて破壊するようにするといい。

この面では、やわらかい敵を破壊せず弾を撃たせるのが一つのポイントになるが、その手前の敵を破壊するときに漏れた弾で一緒に壊してしまうことが非常に多いので、特に注意しよう。

ボスは、第2形態の針型レーザー連射が、自機の位置をしっかり狙って攻撃してくるので少々やっかいだ。この攻撃に対しては最初にレーザーとレーザーの間に入り、あとは動かないようにすれば大丈夫。飛んでくる通常弾にビビって動かないように。

ここでも画面中央下を維持。ローリングショットで敵を逃がすな。

粘ってもたいして稼げないので、さっさと破壊しよう。

AREA4-B 出現レベル:45 ZERO SPACE (BOSS:BJDK-51)

ニューロンザコの撃ってくるピンクレーザーは、ローリングでバズり、レベルアップしたらレーザーに重なって画面端までついていくようにすれば、バズ数を多く稼ぐことができる。

また、ムカデなど泳がせておいてもほとんど弾を撃ってこない敵は、さっさと破壊してその次に出現する敵を破壊してしまわないように心がけよう。

ボスの第1形態は、中心からのレーザーを自機にかすらせるようにし、レベルアップしたら真上に移動してからピンク弾に合わせて一緒に真下へ下がるようにする。ピンク弾の速度も遅く、上下の移動だけで済むので、初心者でも簡単にバズ数を稼げるおすすめの稼ぎ場所だ。第2形態は、突然飛んでくるホーミングミサイルに注意。

ニューロンザコのピンクレーザーで連続レベルアップだ。

ボスの第1形態は上下の動きのみでレーザーをバズる。

AREA4-C 出現レベル:96 CITY (BOSS:BJDK-51)

歯車のような形で、中心から32方向に炸裂するように弾を撃つ中型機は、レベルアップ時の無敵を利用して中心に重なりにいくようにし、連チャンでレベルアップを狙っていこう。

レーザー衛星はかなり接近し、少し横にずらしたところでローリングしていれば、最初の緑弾をほぼ全部バズることができ、ゲージの量に関係なく一瞬でレベルアップすることが可能だ。

ボス前の歯車中型機ラッシュはショットを撃ちながら、順番に無敵で重なっていこう。

ボスは、4-Bと同じくBJDK-51。比較的楽にバズ数を稼ぐことができるボスだ。レバーを上下に振り、縦ローリングでバズるのがミソ。レベルアップしたら一気に上へ移動しよう。

無敵で中心に突っ込めば、連続レベルアップが可能だ。

第2形態もピンクレーザー等で大量バズ。見づらいホーミングミサイルに注意。

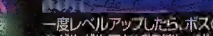
AREAX-A 出現レベル:56 PHOTON (BOSS:PHOTON I.O.)

X-ステージでは通常のステージと違い、敵機や敵弾をバズったときのゲージ増加量がごくわずか（ボス戦とほぼ同量）なので、敵への撃ち込みと敵を破壊した際のゲージ増加でのレベルアップを利用していくことが基本だ。

また、全体的に敵が固いので、敵の出現位置を把握してローリングショットで撃ち込んでいくことと、敵弾を撃たせる方向を誘導していくことの2つが特に重要になってくる。

ボスは第1形態の2ターン目の攻撃が、連続レベルアップのチャンスだ。一度レベルアップしたら、弾幕を突っ切ってボスの中心へ向かい、ボスの周りをぐるぐると回るようにすれば効率がいい。逆にボスに重なってバズろうとするとミスしやすいので注意。

その後のピンクレーザーはゲージを調整しておいて重なりにいくのが理想だが、もしゲージ調整に失敗した場合は、1ループ目、2ループ目とも画面左下隅に自機を押しつけた場所が安全地帯なので活用しよう。

また、このボスは時間切れで第2形態に移行するのを待てば、ちょうどワインダー攻撃が終わった直後に自爆する。

もちろん、ワインダー攻撃はボムを使ってでもボスの中心でバズるようにして、ワインダー攻撃が終わったと同時にボスを倒せればベストだ。

ボスの体力が多く残っている場合は、ワインダーをバズるときにショットを撃って調整すればいい。

これらはボーナスキャラの赤中型機とレーザー衛星もX-ステージではかなり強敵。

自機を狙ってくる弾を画面端に寄せるのが、非常に重要だ。

一度レベルアップしたら、ボスの周囲をグルグル回れば連続レベルアップ。

1、2ループ目とも左下隅が安全地帯。ゲージ調整失敗時用に。

ワインダー攻撃はボムボタン押しっぱなしでボスに重なろう。自機はずっと無敵。

ゲー事典 おすすめルート…初心者コース：2-A→3-A→4-A→X-AでEND。バズを意識せずに、敵を破壊することに専念しても十分クリア可能。サイヴァリア初心者だけでなく、シューティング初心者にもおすすめ。中級者コース：2-C→X-A→3-B→X-B→4-C→X-CでEND。道中でがんばれば、ボス戦の稼ぎもほとんど必要なし。

AREA X-B
出現レベル:118
GRAVITON
(BOSS:GRAVITON I.O.)

ステージ開幕の画面横から現れる6機の中型艦は、画面一番下で片側の列にローリングショットで撃ち込んでレベルアップし、無敵でやり過ごそう。

道中は青い中型機が撃ってくるピンクレーザーの間でバズるようにし、左右から出現する小型衛星と中央の円盤形中型機を壊してレベルアップして乗り切るのが、だいたいの流れになる。

通常面ではボーナスキャラ同然のレーザー衛星も、X-ステージではかなりの強敵となる。直前の敵を壊さずに残しておいて、レベルアップのタイミングを調節し、無敵時間の間にレーザー衛星に密着して撃ち込みながら下に移動すれば、もしレーザー衛星を破壊できなくてもほかの敵への撃ち込みでレベルアップできるぞ。

ボスの第1形態のピンクレーザーは、X-A同様に画面左下隅が安全地帯。2回目のピンクレーザーが終わったら、すぐに第2形態に移行させるように。

また、ほかのコア系のボスとは違って形態が移行したときに残っている体力が少ないため、ワインダー攻撃をバズるときには、ギリギリ体当たりでダメージを与えるか与えないかの場所でバズるようにし、3～4回レベルアップしてからボスに重なれば、バズ数を多く稼ぐことができる。

スタート直後の小型艇×6は片側の列に撃ち込んでレベルアップしよう。

青い中型機が撃つピンクレーザーの間で上下に移動するのがポイントだ。

ワインダーは少しずれた場所でバズって最後だけボスの真上へ移動したほうがいい。

AREA X-C
出現レベル:163
WEAKBOSON
(BOSS:WEAKBOSON I.O.)

ステージ道中では、オレンジレーザーを撃ってくる涙型の白い中型機がライバル。何と言ってもこの涙型中型機は非常に耐久力が高く、また自機を狙ってくる米粒弾の量が多いために、自機が追い詰められてしまいやすいのだ。

この中型機が多数出現する場所では、左右どちらかの端に敵弾を誘導して、端から順番に破壊していくといい。

ボスは、一定時間で第2形態に移行するのを待つのがいい。開幕から数えて3ターン目の視力検査のような弾幕は、レベルアップ時の無敵でボスの上に重なればかなりバズ数を稼ぐことができるので、うまくゲージを調整しておこう。

ピンクレーザー→青レーザーと連続してくる攻撃は、1ループ目は画面左下隅で大丈夫だが、2ループ目は少し右（目安としてはボムの1個目と2個目の間）に合わせないとミスするので注意しよう。

第2形態、ワインダー前の攻撃は大きく動かないようにし、ワインダーに備えよう。

左右どちらかの端に敵弾を誘導しておくと、その後がかなり楽になるぞ。

画面横から突然現れる青い中型機に激突しないよう注意。

視力検査弾幕は、レベルアップ時の無敵で突っ切ろう。

2ループ目は左下隅から少し右が安全地帯。ボムの表示を目安に。

AREA X-D
出現レベル:218
GLUON
(BOSS:GLUON I.O.)

3連装オレンジ弾を撃つ黄土色の中型機と、中央に出現する青ザコの弾が厳しく、追い詰められやすい。無敵時に弾幕を突っ切って前に出ていくようにするといいだろう。特に、中盤以降のレーザー衛星に暴れられるとかなり危険なので要注意だ。

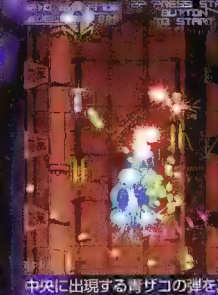
ただ、自機がレベル256に達し、最終形態になっている場合は、絶大な破壊力とショット特性のおかげで、それほど苦労することはないはずだ。

ボスは第1段階でゲージをレベルアップする寸前に合わせておき、第2段階の最初の攻撃で連続レベルアップを狙っていく。この弾幕に対しては、一度無敵になったあとボスには重ならずに、ボスの周囲をグルグルと回るようにするほうが安全だ。

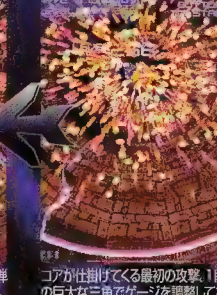
ゲージが合っていれば、そのままボスの真横で待ち、次のレーザー攻撃も続けてバズろう。

このボスも稼ぐのであればX-Cと同様に、時間で第2形態に移行するのを待てばちょうどいいタイミングになる。

第2形態のワインダー攻撃は、これまでと同じようにボスに重なって連続バズを狙うが、何とワインダー終了後にくる攻撃でも連続レベルアップが可能なのだ。ゲージがうまく合わなかった場合はボムを使い、ボスに重なってレベルアップしよう。うまくいけば今まで見たこともない、恐ろしいほどのバズ数を稼ぎ出せるぞ。ボムを残してくればボーナスステージ同然だろう。

赤中型機を逃げ際に破壊し、その無敵時間でレーザー衛星に撃ち込もう。

中央に出現する青ザコの弾を真下に撃たせないのが重要だ。

再び連続レベルアップ可能。残っているボムは、すべてショートボムで使ってしまおう。

ワインダー終了直後。このすさまじい弾幕のあと、再びワインダー攻撃がくる。

コアが仕掛けてくる最初の攻撃。1段階目の巨大な三角でゲージを調整しておこう。

ゲー事典 前々回、前回の記事中で、X-ステージでは敵や敵弾にバズっても経験値が加算されず、敵を破壊した際に加算される経験値が多い、とありましたがこれは誤りで、X-ステージではバズで加算される経験値が極端に少ない（ボス戦とほぼ同じ）、敵破壊時に加算される経験値は通常面と同じ、に訂正させて頂きます。関係各位、読者の皆様にはご迷惑をおかけしました。

少しの寄り道で本筋を見極める

THE KING OF FIGHTERS 2000

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000

今回のお題は、対戦の究極を突き詰めたものではない。たまには寄り道をして、いろいろな角度から見てみよう。

担当 世&若

頂上決戦未来予想図

超強力な連続技を軸にする攻撃最強チームと、ストライカーによる防御から大ダメージをあたえられる防御最強チームが闘ったら……？ 設問にYES（□）かNO（■）で答えて勝敗を見てみよう。

□ YES
■ NO

先鋒

攻撃最強チーム

・先鋒：庵
・中堅：麟
・大将：ラルフ
・ST：ジョー

庵はゲージ溜め＆一発狙い、麟はアーマーモード、ラルフは投げ狙い。では質問。庵でいきなり大ジャンプからめくりを狙うか？

防御最強チーム

・先鋒：チャン
・中堅：タクマ
・大将：テリー
・ST：セス

チャンはゲージ溜め。タクマとテリーは飛び道具で牽制＆セスで一撃を狙う。では質問。いきなりバックジャンプで画面端に下がる？

中堅

問：先鋒は惜しくもやられてしまったが、さいわいパワーゲージはMAXまである。ここで相手の体力はのこりわずか。では、中堅の麟でアーマーモードを使って一気に相手を仕留める？

問：チャンが相手の跳び込みにセスを合わせて、一気に逆転勝ちを納めた。パワーゲージは少ない。ここで麟がアーマーモードでくる。鉄球大回転を出し、死ぬのを覚悟でパワーゲージを溜めるか？

問：運良くチャンを倒した庵だが、残り体力はわずか。パワーゲージはあるがストライクボムをしこたま投入してしまった。ここで葵花が相手にヒット！ 2段目で止めてストライクボムを補給するか？

問：チャンがあと一歩のところで倒され、次はタクマ。相手はストライクボムが0でパワーゲージはたんまりあるが、体力は少な目だ。虎煌拳数発ヒットで死ぬ体力だが、君は牽制で虎煌拳を撃つか？

大将

問：タクマのセス連続技が決まり、2人目を瞬殺に成功。相手は大将のラルフ。自分は画面端で、相手は密着。ここで相手の技をガード。残り1つのパワーゲージでガードキャンセルをするか？

問：麟のアーマーモードが炸裂し、体力を半分程度残して大将を引きずり出した。相手のゲージ関係はすべてMAX。うまくパワーゲージを1つ溜めたとき、君はストライクボムを補給するか？

問：テリーオンリーとなりパワーゲージとストライクボムは満タン。相手の体力は少なく、パワーゲージはMAXだ。ここで相手をうまくダウンさせることに成功。さて、君は起き攻めをするか？

問：ラルフ一人となり、相手も大将のテリー。相手は画面端。こちらも一発決まれば勝ち。さて、接近に成功した場合、君はカウンターモードの発動でダウンさせ、起き攻めからの瞬殺を狙うか？

結果

WIN

君の判断は見事に勝利を呼び込んだ。自分の状況と相手の状況、そして画面の情報をできるだけ多く把握して、連勝街道を突っ走ってもらいたい!!

勝利の女神が微笑むのは、刹那の状況判断ができた人だけだ。

WIN

LOSE

作戦失敗！ 理由はそのときどきの状況判断にある。キャラの動きを覚えたら、次はチームの並びや相手キャラの特性、ゲージ管理をこなしていこう。

LOSE

相手の状況を知れば、すぐに勝利が見えてくるかもしれない。

ゲー事典 **このチームって!?**：このゲームにおける攻防の主軸はストライカーにあるという仮定のもとに選出した、最強チーム6人。基本性能の高いキャラはほかにもいるかもしれないが、一撃必殺のストライカー連続技にはおよばない現状。特に防御側の強さといったら……。

惜しい！ 実に惜しい！

発売から3カ月が経ち、ストライカーの取捨選択も完了。そんな現状に待ったをかけつつ、ここでは選択の余地があるストライカーを、編集部の独断と偏見で紹介しよう。

Text 若人

生き残ったのは……

ノーマルストライカー、アナザーストライカー、マニアックストライカー。このすべてを合計すると、その数はなんと78キャラクターにもおよぶ。これらの個性豊かなストライカーたちを、アクティブストライカーシステムという大きな可能性をもとに試行錯誤した結果、攻めと守りの各面で下記の2キャラが生き残った。

しかし、ほかのストライカーがダメというわけではない。大きな可能性を秘めた者もいれば、実戦で十分活躍する者もいる。ここでは、そんなキャラの一部を紹介していこう。

総勢78キャラもいるストライカーたち。現在、実戦で活躍している者はごくわずかだ。

高性能な御二方

攻撃発生の早さとダウンを拾える特性が功を奏し、攻めの面ではジョーが最強の座に。守りの面ではいうまでもなくセスが最強だ。追撃のダメージ効率は、恐ろしいの一言。

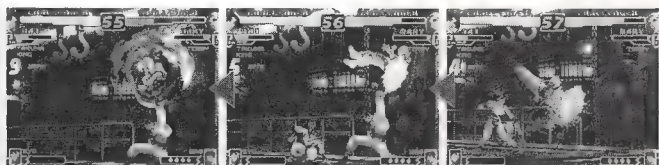
防御的ストライカーといえばこの人。一部のキャラは追撃で8割近くの体力を奪える。

効率は悪いが、防御面でも活躍するジョー。汎用性の高さは全ストライカー中、一番。

霧島 翔

防御的なストライカーとしての仕事っぷりは、セスとほぼ同等。唯一の難点はダメージ効率か!?

攻撃発生が早く、防御的ストライカーとしてはかなり優秀。2発目の打ち上げ部分には長時間のヒットストップがあるため、追撃がしやすいことも長所だ。

しかし、追撃によるダメージ効率は、セスに比べ格段に落ちる。セス絡みの追撃が難しいという人にオススメのストライカーだ。

防御的な使い方だけでなく、画面位置限定なら連続技にもからめやすい。同系統のストライカーでは、マニアックストライカーのアナザー庵が挙げられる。こちらは攻めにも活用できるのがウリだ。

ロバート・ガルシア

当初は連続技用NO.1とまで言われたロバート。そのポジションはジョーにあっさり奪われたわけで……。

ダウン回避不能技からの連続技で一世を風靡したロバート。しかし、そのほとんどのパターンがジョーで可能、そのうえタイミングも取りやすいため、今や見る影もない。

ジョーに勝る部分は、突進技なので、遠距離でダウン中の相手にもヒットが望める点。ただし、この場合は追撃が難しい。

ダウン状態を拾える特性を活かすことで、あらゆる状況から高威力連続技を叩き込める。しかし、今となっては惜しいストライカーのひとり。ジョーの代わりに使ってみてはどうだろうか。

李 香緋

嫌がらせならまかせとけ！ 最強のパワーゲージ減少能力で、対戦の流れを変えていきたい。

相手のパワーゲージを0にするという、驚異的な挑発能力を持つ香緋。パワーゲージをなくすということは、必然的に相手の連続技のダメージ効率を下げ、ストライカーの補給回数も減らすことができる。

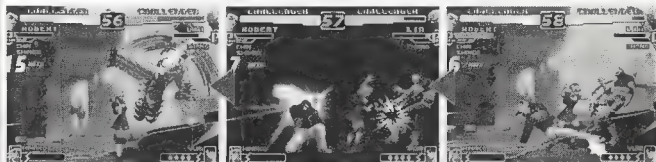
ただし、ストライカーを利用した攻撃or防御は一切できないので、キャラ単体の強さが重要になる。

相手からダウンを奪ったあとに呼び、そのまま攻め立てれば挑発は確定する。1秒ほどで全パワーゲージを奪えるので、かなり悪どい。嫌がらせストライカーNo.1の座はこのメリケン娘に決定!!

四条 雛子

時間停止にも気づかず、無我夢中で張り手を打ち込む雛子嬢。そんなアナタにFALLIN LOVE。

雛子は暗転中でも動いているが、その攻撃は空振りする。これを利用して、最後の1発を空振りさせれば、地上ヒットの連続技が狙える。

その可能性は大きく、10月号で紹介しているような、拳崇やキングなどの大ダメージ連続技が構成可能。一部のキャラにはオススメのストライカーといえる。

ネックとなるのは攻撃発生の遅さ。連続技にからめにくいのが難点。だが、一部のキャラは雛子の特性を最大限に活かせる。張り手中に追撃を決め、最後の1発が当たる前に超必殺技を出せばOKだ。

ゲー事典 **涙、涙の最終回：**「K.O.F. 2000」の攻略も、定例ページとしてはついに最終回を迎えた。今後は、ネタが蓄積したら「LONG RUN GAME BOOSTER」に登場させたいと思っているので、ちょっとしたネタを編集部に送ってもらえるとウレシい。あ～例年ならこの先サムライとか餓狼とかくるんだろうけど……。寂しいネ。（SNK担当・SX3600MAG買ったタキョ）

振り向けばそこにK.O.F.
ザ・キング・オブ・ファイターズ メモリアル
THE KING OF FIGHTERS MEMORIAL

今年で全7作を数える真夏のモンスターゲーム、通称「K.O.F.」。その歴史を、今ここで振り返ってみるのも悪くはない。

担当 世&若

THE KING OF FIGHTERS '94

K.O.F.はここから始まった。SNKキャラが勢揃いした3on3のチーム戦は万人を魅了。一定時間全身無敵となる避け動作やパワーゲージ溜めといったシステム群も斬新な、シリーズ第一作。演出面のデキも素晴らしい。

【印象に残った出来事】

●大門ほかの連続投げ
投げ捨てた相手を、ダウン中にもう一回投げ。投げの練習台です。

●45度ムーンスラッシャー
シャキーンとカミソリのような音がしたら、あれま!? の威力。

●投げ→超必殺技
投げたあとに「ウ～ッ」と光ると、かなり痛かったねぇ。

切り株返し→前ダッシュの「死ぬまで投げまくる」練習風景にはびっくり。

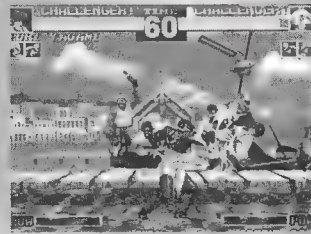
THE KING OF FIGHTERS '95

大人気キャラ「八神 庵」初登場のシリーズ第二作。ガードキャンセルやカウンター攻撃、必殺技の強弱変更など、システム的な面白さが満載されている。チームエディットができるようになったことも、人気に拍車をかけた。

【印象に残った出来事】

●A級空中連続技（京）
浮いてぇ～、浮いてぇ～、死んでぇ～、泣いてぇ～。

●ガードキャンセル超必殺技
ゲージが溜まったら、攻撃の手を休めないと目も当てられない。

●餓狼ステージ（庵vs鎮）
奥からスタートする凝った演出の裏には、老人の悲鳴が。

「よぉ、じいさん、元気かい」と思ったら、開幕から元気がなさそうだ……。

THE KING OF FIGHTERS '96

今までのシステムをほぼ一新し、緊急回避動作とダッシュ、小・中ジャンプのシステムが導入された。これにより試合展開がかなりのハイテンポとなった。ストーリー展開が闇雲に壮大になったのもここから。

【印象に残った出来事】

●確定投げ（必殺技の投げ）
ボタン押しっぱなし受付時間が長く、ヒット／ガードを問わず確定。

●超必殺技キャンセル
カツカツカツ、超多段ヒットでガードもあっさり崩します。

●鎮の望月酔→鯉魚反踢
寝るだけでも強いのに、さらに対空にもなる。「おいッじじい！」

見えない打撃がガードを揺さぶる。超必殺技（出せない状態）キャンセルが熱かった。

THE KING OF FIGHTERS '97

圧倒的な力を持つ隠しキャラが印象的なシリーズ第4作。アドヴァンスト、エキストラというモード選択により、従来のシステムをほぼすべて堪能できる。ストーリー関係では、オロチ編の完結が話題沸騰となった。

【印象に残った出来事】

●空キャンセルパワーチャージ
チャージ、チャージ、落ちてこれませ～ん。勘弁してぇ。

●砂かけ蛇使いキャンセル
ヒャ～ヒャッ、ヒャ～ヒャッと不気味な笑いは数度続く。

●社の中段ローキック
まさかローキックが中段とは、見つけたときはびっくり！

ローキックと書いて、中段と読む。そのこころは「イッちまいな！」

THE KING OF FIGHTERS '98

復活キャラ多数を含む、総勢50名以上のキャラクターが選択可能に。「夏の祭典」という異名にふさわしいオールスターぶり。システム的には前作を踏襲しており、目立った変化は見られない。驚異現象が少ないことでも有名。

【印象に残った出来事】

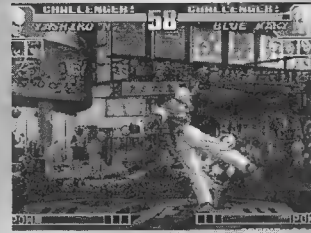
●'95京のダッシュ奈落落とし
力任せに頭をガンガン叩くこの人、いつまで殴るんや！

●残像超必殺技
最後まで残像が残る超必殺技を連発すると……残像が増えていくぞ。

●ヘビィ・D！小技連打
目～に～も～止まらぬしゃがみB連打は面白かったなぁ。

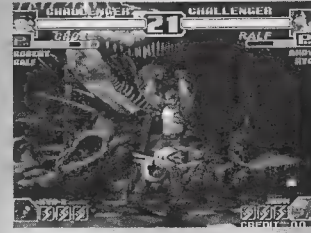
祝！ アメリカチームの復活。ボクサーの熱いパンチは下段に集中した。

THE KING OF FIGHTERS '99

完全新機軸のストライカーシステムが話題を呼んだ本作。また、緊急回避動作が、かわし移動に変更された。ストライカーがらみの連続技や、さまざまな驚異現象でゲーマーの心をがっちりとキャッチした。

【印象に残った出来事】

●K'セカンドシェル
画面端を背負ってクラーク先生が当たったら、モード発動。

●ぴよよん→鳳凰脚
お笑い系の技かと思いきや、これだけで勝ててしまうほど。

●ガード不能ジャンプ攻撃
低い鞭なんかで、レバー上に入れっぱなしの人が多かった。

2000では影を潜めた、ぴよよんの恐怖。笑って済ませるほど世の中は甘くない。

THE KING OF FIGHTERS 2000

そして2000年。ストライカーシステムが大幅な変更を遂げて舞い戻り、新キャラも多く追加された。緊急回避動作の復活や投げはずしの細かい変更点をよそに、やはり総勢78人のストライカー数に目が向いてしまう。

【印象に残った出来事】

●ストライカーセス
この人がいると、攻めた側が損をする。あちゃ～。

●モード使用連続技
弱攻撃ののけぞりが長くなるのでダッシュしゃがみKが……!!

●毒の盛られたしゃがみB
闇に触れた瞬間にしゃがみBが恐怖の対象へ。ビチ、ビチ、と。

モヒカン紳士がすべてを握る最新作。超絶連続技が煮えたぎるほど熱い。

スーパーカイザースープレックス：帝王の名に恥じない'96クラウザーの最終奥義。アテナのシャイニングクリスタルビットの終わり際にカイザースープレックスを決めると、天高く舞い上がってから投げつけるが、ダメージは普通。演出重視の最終奥義だぞ。ほかにも地獄極楽落としなど、さまざまな投げ必殺技で変な現象が起きる。試してみよう。（KOF部）

闘いもいよいよ大詰め！

ボスの攻撃もさらに激しさを増し、溜め攻撃だけでは乗り切れない攻撃が多くなっているぞ!! 注意して戦いに臨もう。

 Text：RED

慶兆五年 美濃 大垣城之戦

ステージ5の道中は、戦車や砲台などの地上物が密集しているエリアに注意したい。

特に危険な敵は、左の写真の2種類の地上物。上の写真の4脚砲台は、遅い弾をばらまきながら、いきなり高速の連射弾を撃ってくる。この連射弾は、自機を正確に狙っているので十分注意しよう。

下の写真の鎧型砲台は、二重構造になっていて、上部を破壊後に残った土台部分も弾を撃ってくる。むしろ、土台部分の攻撃のほうがキツいくらいなので、上部を破壊したら土台部分も早めに破壊してしまおう。

A区間

このエリアは、問題の4脚砲台にくわえ、広範囲に多数の弾をばらまく緑戦車が登場するのがやっかい。基本的には溜め攻撃を連発して押していけばいいが、緑戦車を残して弾をばらまかれると、4脚砲台の連射弾を撃たれたときに逃げ場がなくなるおそれがある。

緑戦車は、1台目がまず画面左側から出現するので、こいつから優先して撃っていこう。2台目の緑戦車は画面右側から出現するので、4脚砲台の攻撃に注意しつつ、早めに破壊してしまおう。

4脚砲台、緑戦車と危険な地上物のオンパレード。緑戦車を早めに破壊してしまいたい。

1台目の緑戦車は画面左から、2台目は画面右から出現する。4脚砲台の弾にも注意。

B区間

このエリアでは、中央に3門配置されている鎧型砲台をどうやって処理していくことが重要。左右に動きまわらず、鎧型砲台の正面のラインで溜め攻撃を連発して、鎧型砲台の土台部分まで確実に破壊していこう。

鎧型砲台の左右には戦車が配置されているが、鎧型砲台もろとも溜め攻撃で巻き込んでいけばOK。また、このエリアは、地上物以外にも鳥型ザコの編隊などの空中物も多く出現するので、それらの弾にも十分注意しよう。

鎧型砲台は土台部分まで確実に破壊しないと危険。土台部分の攻撃力はあなどれない。

これは悪い例。鎧型砲台の土台部分に弾を撃たれてしまうとやっかいだ。

C区間

水中に多数の4脚砲台が配置されているエリア。溜め攻撃連発で押していけば問題ないが、コンボを狙うと意外に危険だ。欲張るのもほどほどにしておこう。また、同時に画面横から出現するザコの編隊の弾にも十分注意。

お堀を越えたあたりでは、後方から兜首の敵機が3機編隊×2セット出現する。出現タイミングをきちんと覚えておき、後ろに回り込んで溜め攻撃で一掃していこう。最後の城壁の場面では、緑戦車を早めに撃つことを忘れずに。

4脚砲台が水中に潜んでいる。ある程度まとめて溜め攻撃で破壊していこう。

お堀を越えると、画面下から兜首の敵機の3機編隊が2セット出現するので注意。

合体前のボスは、本文中に書いてある攻撃パターンを終えるまでに破壊しないとアイテムを出してくれない。ショットで効率よくダメージをあたえて、必ず破壊するようにしよう。

ボス

柳生宗矩

ボス合体前

合体前のボスは、左の写真のように、突進斬りと扇弾の2種類しか攻撃パターンがない。攻撃の順番は、斬り→扇弾→斬り→斬り→扇弾→斬り→扇弾となっている。危険なのは斬りが2回連続で来る場面で、これに引っかかってミスすることが多い。この2回連続斬りだけはしっかり覚えておこう。こいつを破壊すれば1UPアイテムが出現する（このゲーム、この1UPでしか増えないのだ）。

合体後・一次形態

A、Bの攻撃ともに、自機を狙っていないので、画面下で弾のすき間で避ける必要はない。写真のように攻撃の死角に入ってやり過ごすようにすれば、密着状態のショット連射で効率良くダメージをあたえることができる。

Cの攻撃は、7WAY→6WAYのセットになっている。7WAY弾の中心の弾が自機を正確に狙っているので、少し引き付けてから少しだけ横に動いてぎりぎりで7WAYをかわすようにすれば、続く6WAYにも当たらない。

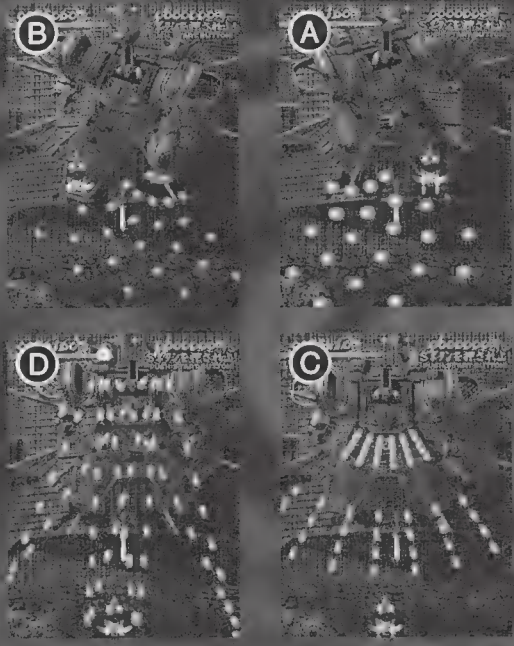
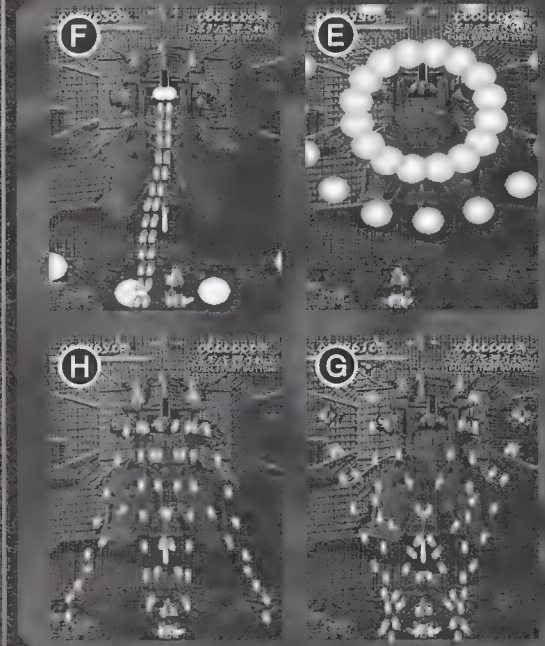
Dの攻撃は、ボスから離れた位置で動かなければOK。あせって左右に動いたら負けだ。

【一次形態攻撃パターン】A→B→C→A→B→Dのループ

合体後・二次形態

Eの攻撃は、巨大な光弾を全方向に2回撃ってくる。弾速は遅いので、この攻撃が単独であれば避けるのは問題ないだろう。

注意したいのは、この攻撃の直後にからんでくる攻撃。Fの攻撃は自機を狙ってツイン弾を連射してくるので、大きく横に移動して避ける。Hの攻撃は、一次形態の攻撃Dと同様、止まっていれば当たらない。

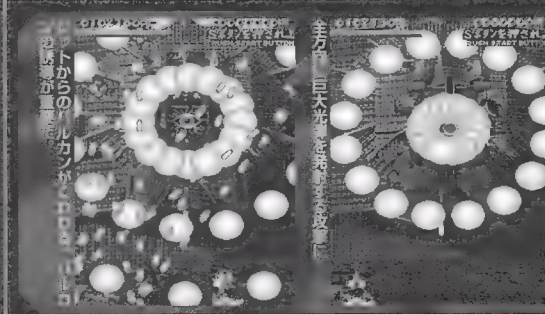
Gの攻撃は、ボス本体から4機のビットが出現し、2WAYのバルカンを2セット撃ってくる。これも自機を狙っているので、動かなければ当たらないぞ。

【二次形態攻撃パターン】E→F→G→E→Hのループ

合体後・三次形態

三次形態の攻撃パターンは2種類しかなく、左の写真のように、全方向の巨大光弾の連射＋ビット攻撃という混合攻撃が、ひたすら続くものとなっている。

重要なのは、ビットからの2WAYバルカンをしっかり誘導すること。左の写真のように、なるべく画面端のほうへ2WAYバルカンを撃たせ、逆サイドで巨大光弾を避けるようにするといい。

ビットは、バルカンを2セット撃ち終えると、画面下に突っ込んでくるので注意しよう。当たってもミスにはならないが、弾かれて巨大光弾に当たる危険性がある。

【三次形態攻撃パターン】左の写真の2パターンの繰り返し

ゲー事典 次号予告：意外に長く続いた婆娑羅攻略も、いよいよ次号で完結。これまでのボスとは比較にならない強敵、徳川家康を完全攻略していくぞ。乞うご期待！

BATTLE GEAR 2

担当　するする

上級コースのマップを覚えてガンガン攻めろ!!

上級コースからは、覚えるべきコーナーがドーンと増える。「こんなの覚えきれないよ！」というキミのために、今回もマップを掲載して大攻略!!　これでクリアも楽勝だ！

ドライブゲームというものは、走って、走って、走りまくってコースを覚えていくものだが、今回は「コースマップを中心に据えることでコースを熟知する」という観点での攻略にしてみた。それでは始めていこう！

コースを暗記せよ！

攻略のポイント

とにかく長い!!　そのためにコースを覚えきれない人も多いと思う。しかし、今回掲載するマップを見れば、その全貌が見えてくるはずだ。

スタートから第1C・P・まで

スタート後は右側を走り、ナーへ進入する。①のインの白線内へ入り、ゆるい右カーブ②の手前まで全開。右のクリッピングポイント前からブレーキ&アクセルオフで一気に③へ（65km／h）。しっかりインを突こう。

③は、②のコーナーから減速を始めると制動距離が確保できる。

ゆるい④通過後、ややきつい⑤へ（85km／h）。少しアクセルをオフにして一気にテール振って向きを変える。

少し進み、短い間隔でゆる [illegible]

START

第1C・P・

⑧は、前半のきついコーナー群の要の部分。ミスると残りも [illegible]

少し走るとややきつい⑫へ。ここは安全にアクセルオフで軽く右に切り込み、インを走り抜けていこう。

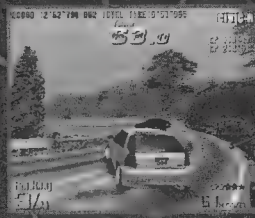
その先にあるゆるい⑬は全開でOK。しかし、そのあとにはきつい⑭が待っている。急減速で（55km／h）切り込んでいこう。

⑭はついつい大きく減速してしまいがち。要注意！

ここまでで、連続したきついコーナーに対する感覚を少しでもつかめていればいい感じ。コーナーとコーナーの間隔が狭いところもチェック！

ゲー事典　**FFで走る！**：FFには軽量かつコンパクトな車が多いので、コースを熟知している人にとっては一番いい駆動系と言えるだろう。爆発的な速さはないが、リスクが少ないという利点があるので、クリア優先ならこの駆動系がオススメだ！

第1C.P.から第2C.P.まで

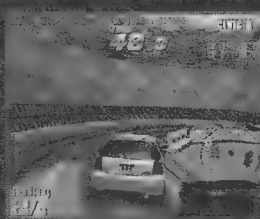
第1チェックポイントを通過したら、その先のきつい①に準備(60km/h)。急減速でテールを振り出して、すぐに車の向きを変えていく。

①は先が見えるコーナーなので、ミスはしないように

チェックポイント後の①のあと、ゆるい②→③と2つが短い間隔の中でやってくる。少し先に進んで、ゆるい④→⑤と短い間隔でやってくる。いずれも全開で抜けよう。

後半はマップを見て分かるように、ゆるいコーナーが連続するので、素早い反応と、切り返しが重要になる。うまくいけば、しばらくは全開で走ることができるぞ！

第2チェックポイントまでの区間は比較的楽なコーナーが多いように見えるが、実際にやってみると、ゆるいコーナーであっても短い間隔でつながれており結構難しい。

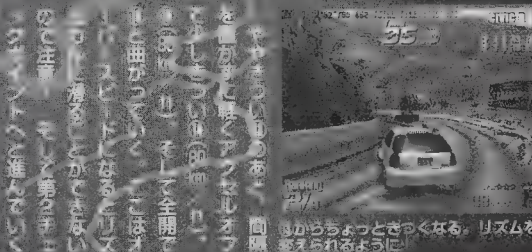
失敗の要因は、切り込むタイミングのズレが積み重なることにある。早めの切り込みを行なうことで、ふくらむのを抑えていこう。

ややきついアクセルオフできつい⑥を曲がったら、すぐにきつい⑦に備え急減速し、一気に切り込む(65km/h)。

⑦は覚えていないと、ゆるいコーナーと錯覚するぞ！

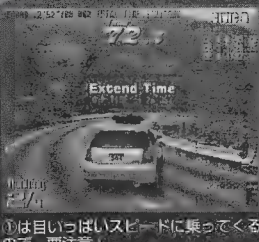
切り返しがうまくなれば、⑦における減速を少なくすることができるぞ。

ゆるい⑧→⑨→⑩は、比較的大きなコーナーなので楽に走れると思う。ちょっと先に入ったところで左→右と正確かつリズミカルにハンドルを切り返していくといいだろう。

⑫のあと、ややきつい⑪へ突入(80km/h)。この先は忙しくなるので慎重に。

ややきつい⑪のあと、間隔を[illegible]軽くアクセルオフで[illegible]きつい⑬(60km/h)、⑭(80km/h)、そして全開で⑮と曲がっていく。ここはオーバースピードになるとリズムが崩れ[illegible]ことができないので注意。そして第2チェックポイントへと進んでいく。

[illegible]からちょっときつくなる。リズムを変えられるように！

第2C.P.から第3C.P.まで

チェックポイント通過後、少し先にきつい①が待っている(60km/h)が、ここはスピードに乗ってくる場所なので、減速が遅れないように！

①は目いっぱいスピードに乗ってくるので、要注意！

すぐに②へ(105km/h)。ここはインの白線内に入り、次の③への進入を楽にする。

きつい④を抜けたら、少し進んで、全開で走行できるゆるく長い⑤へ進む。

少し先へ進んだところにあるゆるく長い⑥を全開で抜けたら、すぐに急減速をして⑦へと切り返す(65km/h)。

⑥の部分から減速を始めると、きつい⑦が楽になるぞ！

少し先へ進むと、きつい⑧が待っている(75km/h)。ここはそんなに前後の展開が難しいところではないので、楽に抜けられるはず。しっかりインをついて走るように！

その後は全開でゆるく長い⑨を走り抜け、全開をキープしつつゆるい⑩へと進入する。

全開でゆるい右を走り抜け、きつい⑯(65km/h)へ。急減速で向きを変えてインをキープしていて、素早く切り込むといい。

第3チェックポイントまでは、一定間隔で適度にきついコーナーが存在している。その存在を忘れてしまうと、ゆるいコーナーの部分でつい飛ばしすぎて、減速が間に合わなくなること必至。ここは流れをしっかり覚えて、オーバースピードに注意して走れるようになろう。

ゲー事典 **FRで走る！**：FRは「車を操作している！」という実感を一番得ることができる駆動系。FRならではの、大胆なアクションを起こすその走りは、やる者見る者問わず万人を魅了するはず！ だけど、ちょっと熟練が必要かな？

ゆるい左⑨、右⑩、左⑪を全開で抜けてきた先には、きつい右⑫が待っている。ひとつ手前のゆるい左⑪のインのクリッピングポイントを突いた瞬間から減速を開始して進入していけば、きつい⑫のインを確実にキープして曲がることができる(70km/h)。

それほどきつくない⑭だが、ミスをすると後に影響することに

ゆるく長い⑬を抜けた先にややきつい⑭が待っている。ここはそれほどきつくないせいか、減速が不十分になることが多い。しっかりと減速しよう(90km/h)。車が不安定にならなければ、このあとに続く[illegible]つのゆるいコーナー([illegible])を全開で加速させながら抜けていく[illegible]

第3C・P・からゴールまで!!

第3チェックポイントを通過すると、連続ヘアピン(②～⑥)からスタートする。その連続ヘアピンだが、マップを見てもらうとわかるとおり徐々にコーナーの間隔が広がっている。その部分をしっかり把握して、減速のタイミングをチェックしていこう。

第3チェックポイント[illegible]

第3チェックポイントからゴールまでの流れは、前半は高低差があるためにヘアピンを連続で通過、中盤以降は高低差がなくなり、ゴールまでは高速コーナーが連続するという感じになっている。

第3C・P・

1つ目の②は、速度が出てきたところから減速をするので制動距離がかなりかかる。2つ目となる③の減速後はそれほど加速できる距離がないので、減速のしすぎに注意したい。減速が少なくて済めば、コーナーの奥まで突っ込めるということだ。

連続ヘアピンの2つ目が[illegible]

[illegible]

徐々にコーナーの間隔が広がるため速度が上がりやすい。要注意!

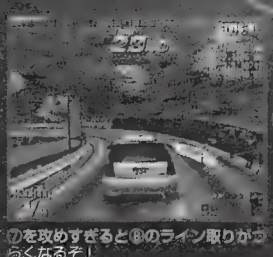
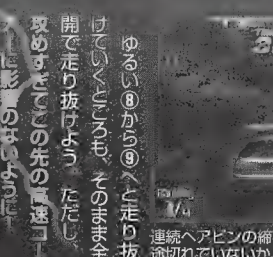
[illegible]

[illegible]の⑥を抜けた先の⑦は、[illegible]

連続ヘアピンの締めか⑥[illegible]途切れていないか?

ゆるい⑧から⑨へと走り抜けていくところも、そのまま全開で走り抜けよう。ただし、攻めすぎてこの先の高速コーナーに影響のないようにしたい。

⑦を攻めすぎると⑧のライン取りがつらくなるぞ!

このゆるい⑧から⑨の部分は、加速途中にあるので、支障をきたさないようにしたい。

残るコーナーは2つ。その1つ目が桜並木の左コーナー⑩。ゆるく長いコーナーを全開で走るだけなので、単にインを走れば良いのだが、その先にある最終コーナーが頭にあるため、進めば進むほど緊張度は高くなっているのでは?

⑩は桜吹雪の中をしっかりインを突いて⑪へ流れていくぞ!

桜並木の⑩を抜けたら、すぐに左の最終コーナー⑪へ突入! ここは思い切りスピードに乗るため、きついコーナーではないのに全開では曲がれない。それをしっかり把握して走っていこう。

最終コーナーの⑪は、強引にインを突いていくラインで

最終の⑪は、早めにアクセルを緩めると同時に切り込み、ドリフトさせてインを走り抜けよう! 抜けきったあとはゴールまで直進するのみだ。

今回攻略した上級コースでは、車の特性により走りやすいもの、走りにくいものがあるので、自分の目標を達成しやすい車をチョイスしてアタックするといいだろう。

ゲー事典 4WDで走る!:昔は「4WDは曲がらない!」……なんて言われたけど、技術の進歩がそれを解決してしまった。「速い!」「曲がる!」……これはもう乗るしかないでしょう。でも、4WDに乗ったら負けるわけにはいかんわな!

消えやらぬ進化の炎！ 頑張る価値はあるぞ!!

ギルティギア ゼクス
GUILTYGEAR X

DC版の発売が12月7日に決定、全国大会の予選参加店舗も増加し、さらなるヒートアップが予想される『GGX』。今回は、一部キャラに画期的な進化をもたらす新テクニック「ジャンプ属性付加入力」を中心に、キャラ別攻略も掲載するぞ。

原画集企画進行中!!

『GGX』の人気大沸騰、そしてムック『スタッフ監修 エンサイクロペディア』の売れ行き絶好調につき、なんと！　ムック2冊目の企画が発動!!　発売の可否＆時期、内容は現在交渉中だが、各種原画、よりコアな部分に迫ったインタビュー、最新対戦攻略などをお届けする予定（ガトリング出張版もあるかも？）。期待して待っていてくれ！

全国大会情報 ⊿P126
アソシエイションX ⊿P161

※文中では以下の略称を使っている場合があります。

デッドアングルアタック……デッドアングル
フォルトレスディフェンス……フォルトレス
ダストアタック……ダスト
ガトリングコンビネーション……ガトリング

※連続技内の特殊な表記は、以下の意味を表しています。

［　］……ガトリング（カッコ内）
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ロマンキャンセル

全国大会予選 中間報告!!

熱戦の火蓋がついに

サミー主催『GGX』全国大会の店舗予選が、各地で続々と行なわれている。参加店舗は全75店で、各店舗から2名が全国大会に出場可能。10月15日現在で、半分弱の33店舗で予選が終了した。では、その中間結果を見てみよう。

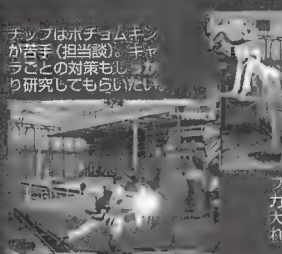
AMショーでも全国大会の予選は行なわれた。ミリアと闇慈が優勝したぞ。

キャラの傾向は？

予選に参加したキャラの分布は、意外にもまんべんなく、どのキャラもいる状況だ。目立ったのがジョニーの多さで、ミリアと同等かそれ以上の人気っぷり。逆にディズィーやテスタメントでの参加は少なめ。今後の動向に注目だ。

ディズィーの少なさは意外。今後伸びるキャラの1人であることは間違いなさそう。

今後のキャラ予想

今後増えると予想されるのは、上昇傾向にあるチップやファウスト。対策を練られつつもやはり強いミリア。だが、これらのキャラに優位に立てるキャラもいる。精進して全国へのキップを目指そう。

チップはポチョムキンが苦手（担当談）。キャラごとの対策もしっかり研究してもらいたい。

ファウストはかなり強力と思われる。あとは大会独特の緊張に飲まれないことだ。

全国大会予選結果

開催店舗（都道府県）	開催日	予選通過プレイヤー（使用キャラ）
チャレンジャーGAMGAM店（大阪）	10/15	FU（闇慈）、裏野ギャルパニーズさといも（ポチョムキン）
ゲームニュートン（東京）	10/15	幻影人（闇慈）、J.T（ザトー）
SEGAWORLDフェアー（栃木）	10/15	KA2（紗夢）、まれっぷり（アクセル）
ニューマンモス（京都）	10/14	M（ポチョムキン）、トーマス岡田（ジョニー）
ガリバー青葉台店（神奈川）	10/11	小泉（闇慈）、佐藤（ディズィー）
ガリバー柏店（千葉）	10/9	CODE@そらい漢（闇慈）、しくるど（ミリア）
遊ingポイントセオラ（滋賀）	10/9	CNA（紗夢）、火丸@そらい館（アクセル）
フォーラム21（東京）	10/9	レタス太郎（チップ）、ケン（梅喧）
ガリバー熊谷店（埼玉）	10/8	らい（チップ）、達人（ソル）
ファンファン秋葉原店（東京）	10/8	M助（ミリア）、ハサード（紗夢）
ゲーム's Will（京都）	10/8	てつやMK2@そらい汗（ヴェノム）、レイヤー（メイ）
SEGAWORLD伊勢崎（群馬）	10/8	天（紗夢）、大塚（紗夢）
夢空間ファンタジー（長野）	10/1	氣狂（ミリア）、ぽぱい（ミリア）
ラビリンス（東京）	10/1	ベッシ（ディズィー）、リキ（ザトー）
SEGAエルコ（北海道）	10/1	しゃけ（ザトー）、エイト（闇慈）
ハイテクSEGA旭川（北海道）	9/24	いろもの屋（ファウスト）、OGC（チップ）
CLUBSEGA札幌（北海道）	9/24	R-1（ミリア）、おちち（チップ）
第38回AMショー サミーブース大会（東京）	9/23	森（ミリア）、荒木（闇慈）
アミューズメントプラザカマロ道頓堀店（大阪）	9/23	ミィ（ソル）、裏野ギャルパニーズ森村ハニー（ファウスト）
ハイテクランドSEGAミナミスポーツプラザ（茨城）	9/23	NEW.TYPE（ディズィー）、白龍（梅喧）
ハイテクランドSEGAトレイン（宮城）	9/23	水渚（紗夢）、おとこ（ヴェノム）
AGスクエア栄店（愛知）	9/17	ミソヒロシ（ファウスト）、なぐさ（闇慈）
扇ヶ丘レジャーセンター（石川）	9/17	CHO（紗夢）、FAB（ポチョムキン）
AGスクエア豊橋店（愛知）	9/17	山下 実（闇慈）、T（メイ）
SEGAWORLDマリンフェスタ（新潟）	9/17	澤井（ミリア）、佐野（テスタメント）
ゲームワンダータワー京都店（京都）	9/15	ブラウン（闇慈）、でぐち（アクセル）
SEGAWORLD成田（千葉）	9/10	角田（カイ）、石黒（ジョニー）
プラボ浦上店（長崎）	9/10	フィル（カイ）、ヤシャオウ（ソル）
SEGAWORLDバレン（福島）	9/10	ありさかしんや（カイ）、アーバンジプシー（ジョニー）
ゲームステーションバロ草津店（滋賀）	9/3	白ポチョ（ポチョムキン）、山田さ～ん（メイ）
芸夢s ZONE（新潟）	9/3	石橋（紗夢）、浅見（ジョニー）
ゲームイン遊s草加店～第1回～（埼玉）	9/3	パチ（ファウスト）
ビートライブ（東京）	8/20	bfc（ミリア）、シモン（梅喧）

※10月16日現在　※敬称略　※AMショー以外のプレイヤーは左が優勝、右が準優勝者です

ダイヤグラム募集中： 先月号で募集をかけた「GGX」のゲーム内ダイヤグラム、現在も引き続き募集しています。P193に記載されている住所（メールアドレス）まで「GGXダイアグラム係」宛で送ってください。「～が最近伸びてきた、～は人口少ないので順位が動かない」といったコメントも添えてくれると嬉しさ3万倍です。面倒とは思いますが、ひとつヨロシク!!

新テクニックを把握せよ！

ステップアップ講座

ジャンプ属性付加入力考察

特殊な入力により、さまざまな行動にジャンプ中の性質を付加させることが可能。その現象と実例を検証しよう。

担当　真瑠世＆吉人

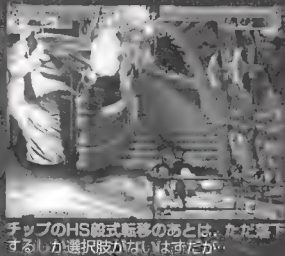
さまざまな現象を把握する

普段2段ジャンプできない状況で、ごく自然に2段ジャンプしている風景を、君は見たことがあるだろうか？

たとえば、ヴェノムの瞬間移動やチップのHS殺式転移など、技後に空中判定となる地上必殺技。これらの技を出して空中に出現したあとは、本来ならそのまま落下してしまうのだが、ある入力をしておくことで2段ジャンプや空中ダッシュが可能になるのだ。

また、空中判定となる地上必殺技をロマンキャンセルしたあとも同じような状況だ。やはり本来は2段ジャンプや空中ダッシュが不可能なのだが、特殊な入力をしておけばどちらも可能となる。あたかもジャンプ中に出した技をロマンキャンセルしたあとのような動きができるのだ。

さらに、この入力を使うとハイジャンプ後に2段ジャンプをすることも可能。総合して言うと、さまざまな行動に「各種ジャンプの属性」を付加させることができる。特殊な入力があるというわけだ。

これを利用すれば、連係や連続技が一気に進化すること間違いナシ。是非ともその理論と入力を覚えてしまおう。

チップのHS殺式転移のあとは、ただ落下するしか選択肢がないはずだが

なんと空中ダッシュや2〜3段ジャンプができるんです。こりゃぶったまげた！

気になる入力方法は？

さっそく、その条件と入力方法を紹介しよう。それは、

●ジャンプの着地直後orジャンプする瞬間に必殺技を入力

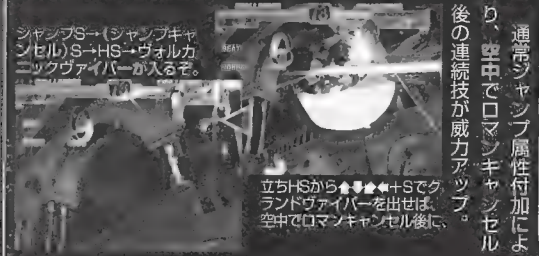
●ジャンプキャンセル可能技を相手に当てつつ、素早くレバーを上方向に入力、直後にハイジャンプや必殺技を入力

というもの。つまり、空中判定と地上判定が切り替わる瞬間に必殺技を入力するか、ジャンプキャンセルを先行入力後、ジャンプへ移行する前にハイジャンプや必殺技を入力することが条件となるのだ。

次に具体的な入力例を見ていこう。ジャンプの着地直後の必殺技入力は、先行入力がきくので簡単。だが、ジャンプする瞬間に入力する方法は、レバー上方向と同時にボタンを押さなくてはならない。あらかじめ必殺技のレバー部分を入力しておき、上方向＋ボタンで出すようにしよう。ヴェノムの瞬間移動なら→↓↘↓↙＋K、チップの殺式転移なら↓↓↑＋HSだ。ただし、↓↓↑と入力されているので技後のジャンプ属性が「ハイジャンプ」となる点に注意（空中ダッシュのみ可能）。

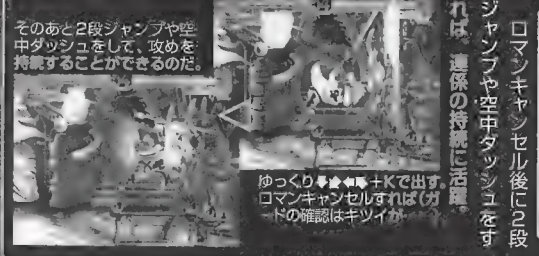
ジャンプキャンセル可能技から出す場合は、技を当てた直後にジャンプを入力し、そのあと素早く必殺技やハイジャンプを入力すればOK（通常ジャンプ属性が付加される）。たとえば、↑↓ハイジャンプと入力すると、ハイジャンプ後に2段ジャンプが可能に。↑↓瞬間移動なら、瞬間移動後に2段ジャンプや空中ダッシュが可能になるのだ。

例：グランドヴァイパー

通常ジャンプ属性付加により、空中でロマンキャンセル後の連続技が威力アップ。

立ちHSから↑↓↗←＋Sでグランドヴァイパーを出せば、空中でロマンキャンセル後に、

ジャンプS→（ジャンプキャンセル）S→HS→ヴォルカニックヴァイパーが入るぞ。

例：クレシェントスラッシュ

ロマンキャンセル後に2段ジャンプや空中ダッシュをすれば、連係の持続に活躍。

ゆっくり↓↗←↘＋Kで出す。ロマンキャンセルすれば（ガードの確認はキツイが…）

そのあと2段ジャンプや空中ダッシュをして、攻めを持続することができるのだ。

実戦的な仕込み入力

先程の入力を簡単にする方法を紹介。一度ジャンプキャンセル入力を仕込んでおけば、そのあとガトリングなどを続けたとしても効果は持続する。たとえば、立ちK（→ジャンプキャンセル入力を仕込む）→しゃがみS→空中判定になる地上必殺技と行なった場合。最後の必殺技は、普通に出しても通常ジャンプ属性が付加されている。途中のしゃがみSからキャンセルでハイジャンプした場合も同様で、2段ジャンプが可能となる。

さらに、ジャンプ後に2段ジャンプや空中ダッシュをしていない状態で着地した場合、その時点で仕込みが成立している。そして、ジャンプ攻撃から地上技につなげば、着地で得た仕込みをそれ以降に活かせるのだ。応用すれば、ガトリングをつないでかなり長い間仕込みを維持できるぞ。

このときに注意したいのが、着地した瞬間（1フレーム）に地上技を出す必要があること。ここを過ぎると、ジャンプ属性が失われてしまうのだ。

また、ジャンプ属性を付加させつつガトリングなどでジャンプを防止しておき、最後の技の動作終了から2フレーム以内に次の技を出すと、仕込みを持続させられる。たとえば闇慈。立ちK（仕込み）→近距離立ちSから→＋HSという連係で、近距離立ちSと→＋HSの間隔が2フレーム以内なら、→＋HS後にハイジャンプ→2段ジャンプが可能だ。

ハイジャンプ→2段ジャンプ！　拾いつつ再度仕込み　空中でジャンプキャンセル　龍刃ロマンキャンセルから…

近距離立ちSのときにジャンプキャンセル入力を仕込み、そのままガトリングから龍刃につなぐ。通常ジャンプ属性が付加されているので、ロマンキャンセルしたあとに2段ジャンプを使った連続技が可能だ。ダウン復帰不能の逆鱗（強化版）へつなげば、着地後さらに近距離立ちSで拾える。ここで再度ジャンプキャンセルを仕込んでおけば、ハイジャンプ→2段ジャンプを利用して段数を増やした、芸術的（自己満足？）な連続技を入れられるぞ

SAMPLE　蔵土縁 紗夢

連続技内容

（画面端）｛近距離立ちS（仕込み）→しゃがみHS｝ⓒ▶龍刃ⓡ▶ジャンプSⓙ▶HSⓒ▶剣楼閣→逆鱗（強化版）→（着地）｛近距離立ちS（仕込み）→遠距離立ちS｝ⓙ▶（ハイジャンプ）｛K→P→K→P→S｝ⓙ▶ⓒ▶｛K→HS｝→龍刃＋α

ゲー事典　**入力受付時間の差：**上で紹介している入力方法をよく読むと、疑問が生まれる人もいるはず。→↓↗→↑＋ボタンだとハイジャンプ属性となるのに、↓↗←→↘＋ボタンだと通常ジャンプ属性になるところだ。どちらも下方向→上方向の入力だが、後者はその間隔が長いため、ギリギリまで上方向の入力を遅らせれば、ハイジャンプの受付時間を超過させられるのだ。

実戦活用その1 連続技発展形

ジャンプ属性付加を利用すれば、空中の連撃を大幅に強化させることが可能だ。マスター必須だぞ！

連続技内容

{しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS（仕込み）→しゃがみHS}Ⓒ HS殺式転移→ジャンプSⒿ{P→K→S}Ⓙ{S→HS}Ⓒ βブレード

従来の連続技だと、HS殺式転移後はジャンプS→βブレードが定番。しかし、ジャンプキャンセルを仕込むことでHS殺式転移→2段ジャンプが可能となり、連続技のダメージがアップ。連係の際にも多彩な動きができるようになる。

なお、ジャンプ属性を付加させたHS殺式転移は、普通に出したそれに比べ、技を出せるようになるまでに若干時間がかかる。よって、ジャンプSを出すタイミングが通常時より遅くなるので注意しよう。

また、体重が重いポチョムキンに上記の連続技を決める場合は、殺式転移後のジャンプSをジャンプK×2にする必要がある。覚えておこう。

近距離立ちSからレバーは上でOK。遠距離立ちSにつなぎつつ仕込んで……

しゃがみHSで浮かせつつHS殺式転移で空中へ。ジャンプSを当てよう。

なにごともなかったかのように、3段ジャンプを使った連続技を入れるべし。

連続技内容

{しゃがみK→近距離立ちS（仕込み）→足払い}Ⓒ バンディットリヴォルヴァーⓇ ジャンプS→しゃがみHSⒿ（ハイジャンプ）{S→K→S}Ⓙ{S→HS}→ヴォルカニックヴァイパー

ジャンプキャンセルを仕込みつつ、基本連続技を決めていく。焦点はしゃがみHSのあとで、ハイジャンプSで拾うことで相手よりも高い位置をキープできる。したがって、通常ジャンプでは成し得ない、ジャンプK→ジャンプSを追加することができるぞ。ただし、しゃがみHS→ジャンプSのつなぎのタイミングが若干難しくなるので要練習だ。

なお、しゃがみHSを出した瞬間に↑↓↗と入力すれば、単発のしゃがみHSからハイジャンプ→2段ジャンプができる。操作は相当難しいが、この方法なら「ぶっきらぼうに投げる」やガンフレイムからの連続技に応用できるぞ。

ガトリングを始めたら、近距離立ちSで素早くジャンプ入力を仕込もう。

基本連続技でしゃがみHSにつなぎ、ハイジャンプSを当てていく。

ハイジャンプ→2段ジャンプを使えば、ダメージアップが見込めるぞ

実戦活用その2 新連係考察

仕込み→空中に移動する必殺技を使えば、起き攻めなどの連係のバリエーションを一気に増やせるぞ。

SAMPLE ヴェノム

ヴェノムの場合、相手の背後にボールを置いたときの瞬間移動が重要。相手方向へ向き直る性質のある「ハイジャンプ属性」を付加させれば、瞬間移動で背後に回ったあと相手方向へ技を出せるからだ。

足払いで転ばせたあとの起き攻めで裏に回るパターンは、キャンセルK生成後、追撃でしゃがみK→しゃがみHS→P生成→瞬間移動が主流。瞬間移動にハイジャンプ属性を付ければ、相手に生成したボールをすべて当てられる。同様にHS生成→S生成→瞬間移動で完全に背後から攻撃するのもいい。もちろん、ボールを撃ち出すと見せかけて空中ダッシュから攻めるのも有効。ボールを残せば、より変幻自在な攻めも展開できるだろう。

次に覚えたいのが、立ち回り時の通常ジャンプ属性の仕込み。立ちK（仕込み）→しゃがみS→足払い→瞬間移動や、しゃがみK（この時点からレバーは上に）→近距離立ちS（仕込み）→瞬間移動などが実戦的。あらかじめボールを生成しておき、瞬間移動から2段ジャンプや空中ダッシュで攻めよう。もちろん、ジャンプ攻撃で仕込みを完了させ、着地でしゃがみK→足払い→瞬間移動なども有効だ。

最後に覚えておきたいのが、ガトリング（仕込み）→ボール生成→瞬間移動の連係。ボール生成の動作終了から2フレーム以内に瞬間移動を出せば、ガトリング時に仕込んだジャンプ属性を活かせる。普通に→↓↙←+Kで出すより出しやすいはず。ボール生成の硬直を把握し、狙って出せるようになろう。とくに足払いヒット後の追撃は、しゃがみK→近距離立ちS（通常 or ハイジャンプ仕込み）からボール生成をしたい。それ以外では、ガトリング（仕込み）→HS生成→瞬間移動で、相手の頭上から攻める戦術が有力だ。

なお、ジャンプ属性付きの瞬間移動のあとは、2段ジャンプや空中ダッシュをしなければ、通常ジャンプの着地と同じ状態（仕込みができている）になっている。極端な例を挙げれば、ジャンプ属性付き瞬間移動→着地ボール生成→瞬間移動→ガトリング→瞬間移動と間断なくつなげば、そのあと2段ジャンプや空中ダッシュが可能というわけだ。

追撃のしゃがみK→近距離立ちSでジャンプを仕込み、ボール生成から瞬間移動だ。

瞬間移動にハイジャンプ属性を付加させ、背後からしっかり攻撃を当てよう

複合入力もできます

ガトリング中に通常ジャンプ入力を仕込み、最後に→↓↙←+K（ハイジャンプ）入力の瞬間移動を出すとどうなるか？　この場合、「相手方向へ振り向く性質があり、なおかつ2段ジャンプ可能」という、2つのジャンプ属性の複合が実現！　相手の背後からジャンプSでボールを撃ち出したあと、さらに2段ジャンプが可能なのだ。ただし、その操作はかなり難しいぞ。

背後への瞬間移動後、相手方向に振り向いてジャンプS、続けて2段ジャンプができる。

ガトリングを利用して、2種類のジャンプ属性を付加させれば

ゲー事典 **ジャンプ属性の違い：** ガトリング中にハイジャンプを仕込むことはできるが、これは2段ジャンプなしで背後にまわった場合の振り向き能力が重要なので、はっきりいってヴェノム以外では活用しにくい。基本的には、通常ジャンプを仕込んで2段ジャンプの効果を付加させるほうがいい。そして、ハイジャンプ→2段ジャンプの使いどころを模索していきたい。

対バンディットリヴォルヴァー用迎撃技

キャラ名	難易度1	難易度2	難易度3	コメント
ソル	グランドヴァイパー	立ちK	しゃがみHS	1が簡単。3はガンフレイム＋αにつなごう。
カイ	—	➡＋P	ヴェイパースラスト	2からはダッシュ近距離立ちS→空中連続技へ。
メイ	⬉＋K	グレート山田アタック	イルカさん・縦	どれもダメージ難。山田さんに頼ろう。
ミリア	しゃがみHS	前転★	—	1は空中連続技へ。カウンターヒットの浮きに注意。
ザトー	—	ブレイク・ザ・ロウ★	しゃがみHS	3は近いときのみ返せる。基本は2で避けて投げ。
チップ	しゃがみHS	—	βブレード	1は相打ちOK。それだけ狙えばいい。
ファウスト	立ちP	刺激的絶命拳	—	1からは空中連続技を入れよう。
ポチョムキン	ハンマフォール	ガイガンター	—	1が安定。2はリターンが大きい。
梅喧	（ガード後）裂羅	—	連ね三途渡し	3は引き付けないと地上ヒットしないので注意。
紗夢	しゃがみHS	龍斧	劔楼閣	2から地上連続技を狙いたいところ。
ジョニー	立ちP	「それが俺の名だ」	立ちHS	3は近いときに。➡＋Pやグリター イズ ゴールドも可。
アクセル	—	弁天刈り	➡＋P	テンションゲージの有無で使い分けたいところ。
ヴェノム	—	しゃがみHS	瞬間移動★	3のあとは、ボールの位置によって反撃可能。
闇慈	ガードポイント→紅	—	立ちP	3からは陰を狙える。基本は1でOK。
テスタメント	立ちK	エグゼビースト	—	どちらもオイシイ技。1からは空中連続技へ。
ディズィー	しゃがみS	—	しゃがみHS	1が超簡単。3からはインペリアルレイへ。

※難易度1～3の順に難しくなる。 ※★印の技は回避用で、場合によってはそのあと反撃可能。
※コメントの数字（1～3）は難易度1～3の技に対応している。

キャンセルからのガンフレイムとバンディットリヴォルヴァーは、どちらかに絞って返すのが鉄則だぞ。

担当 MVP

キャンセルガンフレイム

通常技キャンセルガンフレイムは、わかっていればジャンプや特定の技で回避可能。反撃となると距離によっては難しいが、黙ってガードするよりは展開がよくなるはずだ。

ここでの注意点は、ジャンプ直後に少しだけフォルトレスをしておくこと。これでバンディットリヴォルヴァー（以下Bリヴォルヴァー）を出されてもくらわずに済む。

なお、闇慈はガンフレイムへの返し技がほぼ➡＋HS→S風神だけなので気を付けよう。

Bリヴォルヴァーを迎撃

Bリヴォルヴァーは、読んでいれば十分返すことができる。いきなり返すのは結構難しいので、「来るのを予想しつつ瞬時に対応」するのがポイントとなるぞ。予想外のところで出されたら、無理に返そうとせずにガードすること。

さて、しっかり返し技を決めることができれば、それはすべてカウンターヒットとなるのも知っておきたい事実だ。ここでカウンターヒット時限定の超絶連続技を決めれば、Bリヴォルヴァーの使用を抑制させることにつながるぞ。

キャラと間合いによっては体力半分を奪えることもあるBリヴォルヴァーへの返し技。

うっかりカウンターでくらうと大変なことに。しゃがみHSを多用するチップには慎重に立ち回って行くべし。

担当 若人

どうする？ しゃがみHS

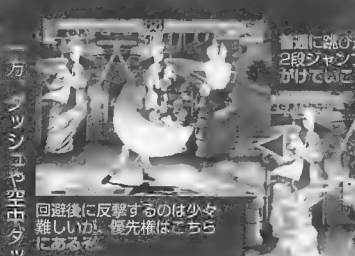
チップの技でもっともやっかいなのがしゃがみHS。攻撃判定が強く、カウンターでくらうと連続技で体力をごっそり奪われてしまう。このしゃがみHSをくらう状況は大きく分けてふたつ。こちらが跳び込んだ際に対空技として出されるか、ダッシュや空中ダッシュに合わせて出されるかだ。

対空しゃがみHSへの対抗手段は、2段ジャンプの活用がオススメ。チップは空対空の性能がイマイチだし、カウンターでくらう心配もないので、リスクは低い。かわしたとしても反撃を決めるのは難しいが、下方向に判定の強い技を出すことでアドバンテージを取れる。もし2段ジャンプを読まれてしゃがみHSを合わされても、空中フォルトレスでフォローすれば問題ない。

なお、中にはしゃがみHSをつぶせるジャンプ攻撃もある。だが、梅喧のジャンプHS以外はただ相性がいいだけ。結局のところタイミング次第で打ち負けるため、危険性は大差ない。つぶすことは無理に考えない方がいいだろう。

一方、ダッシュや空中ダッシュにしゃがみHSを合わされる場合は、単純に動きを読まれている可能性が高い。同じタイミングで攻めにいくのではなく、ワンテンポ置くなどの工夫を凝らそう。

総合すると、しゃがみHSへの対策は、ワンパターンにならないように、そして慎重に立ち回ることが重要といえる。

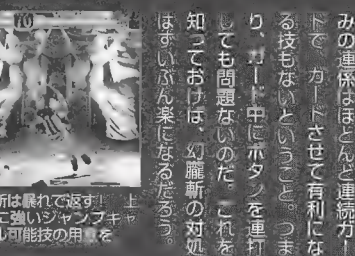
普通に跳び込むときは2段ジャンプの使用を心がけていこう。

回避後に反撃するのは少々難しいが、優先権はこちらにあるぞ。

対空しゃがみHSが超強力なチップに、ワンパターンな攻めは[illegible]。

ガードしてると幻朧斬が……

ダストの性質が悪く、通常投げの見返りが小さいチップは、ガードを崩す手段としてガトリングからの幻朧斬を使ってくる。この技はつかむまでが意外に早く、チップのラッシュをしのごうとガードしていると、まずくらってしまう。たとえ反応できたとしても、ジャンプで回避するのが精一杯。これでは事態が好転しないのも痛いところだ。

幻朧斬への理想的な反撃は、上方向に判定の強いジャンプキャンセル可能技で幻朧斬をつぶしつつ、空中連続技を叩き込むというもの。反応してこれを行なうのは非常に難しいので、先読みで返すことになる。ここで知っておきたいのが、チップのガトリング絡みの連係はほとんど連続ガードで、ガードさせて有利になる技もないということ。つまり、ガード中にボタンを連打しても問題ないのだ。これを知っておけば、幻朧斬の対処はずいぶん楽になるだろう。

カウンターにはならないが、相手がチップゆえに大ダメージのチャンスだ。

幻朧斬は暴れで返す！ 上方向に強いジャンプキャンセル可能技の用[illegible]を

ゲー事典 **迎撃技の薄いキャラは：**Bリヴォルヴァーへの迎撃技は、ヴェノム、ザトーが厳しいところ。両者ともに覚醒必殺技に頼れないので、最終手段のバックステップもいつかは覚えていきたい。ただ、結局大ダメージには結びつかないので、ソル側は使用を控えることがないと思われる。決して反撃をあせらず、ガードという選択肢も多く取り入れていくほうがいいだろう。

ザトー=ONE

ダメージアップや戦術強化の材料はいたるところにある。すべてを把握すれば戦力アップ間違いなし。

担当　真瑠也

エディ関連はもちろん、ザトー本体[illegible]の攻撃や連続技まで徹底紹介。

ガードレベルとエディを使った連係

画面端での移動攻撃を再確認。ガードレベルを上昇させてダメージアップとカウンターヒットを狙っていくぞ。

パターン1

移動攻撃→ダッシュ近距離立ちS→➡+P→移動攻撃……（以下繰り返し）

パターン2

立ちK→近距離立ちS→対空攻撃→ダッシュしゃがみHS→対空攻撃→ダッシュしゃがみHS→足払い→対空攻撃……

これは以前に紹介したもののバージョンアップ。近距離立ちSのガードレベル上昇値の高さが重要だ。立ちKは挟まないようにしよう。また、次の➡+Pは気絶値の高さが魅力。気絶値の面では立ちHSよりも優れているので、こちらを使っていこう。この連係は以前のようにボタン押し離しを工夫する必要がないので、簡単かつ効果的な「連続ガード連係」になる。ここからダムドファングを決めたい！

しゃがみHSのガードレベル上昇値に注目したもの。最初のダッシュHSでガードレベルを点滅させられる。連係に穴はあるが、ジャンプしようとした相手を攻撃できるのが強み。カウンターヒットが多発するので連続技も強烈になる。なお、最後の対空攻撃をトリルスペシャル（以下地雷）に変え、足払いから後述の低空浮遊で相手を押さえ込めば、中下段同時攻撃も狙いやすい。

いきなり地雷設置

ダムドファング後にエディを召還し、そのまま地雷設置。またはダウン中の相手に移動攻撃で追撃して、そのあとに地雷設置。いずれも低空浮遊とインヴァイトヘルを効果的に使っていけば、中下段同時攻撃の状況を結構作れるぞ。

ダムドファングのあと、静かに地雷を設置。あとは浮遊を駆使して地上に押さえ込もう。

浮遊とブレイク・ザ・ロウ

浮遊とブレイク・ザ・ロウを再び見直してみよう。

まずは浮遊。相手の低空ダッシュを返す技に乏しく、対空の読みがはずれると厄介なザトー。一連の連係後に仕切り直しでは非常に効率が悪い。

そこで浮遊の出番。ジャンプキャンセル可能な立ちK、近距離立ちS、足払いでガトリングを構成し、そこから⬆⬆という入力で超低空の浮遊を出していこう。これならすぐ相手にくらいつけるので、

●バックジャンプで対応
●対空技で撃墜

といった相手の迎撃行動を防ぎやすい。多用して相手にまとわりついて自分のターンを増やし、結果的に相手のターンを減らすのだ。迎撃の弱いザトーにとっては、必須の攻撃テクとなるだろう。なお、この浮遊からはすぐ斜め下に降りつつS→HSを出すといい。

次はブレイク・ザ・ロウ。これは遠距離戦や対空、通常技キャンセルで使ってすぐに出現。しゃがみHSでジャンプを狙うといった戦法がかなり有効。また、エディ召還中に相手の背後に回り、エディを消させない使い方もよい。多用することで相手に付き合わす、攻撃のリズムを崩したい。

低空の浮遊からすぐにジャンプ攻撃を見舞い、攻勢を持続させるのが未来形。

接近戦でガトリングをガードさせて、インヴァイトヘル[illegible]終わりではもったいない。

しゃがみHSを有効に

中間距離での対空は、1回で大ダメージを与えられないと相手は気にせず攻めてくるもの。よって、しゃがみHSにはつねにアモルファスを仕込み、対空技としての価値を上げよう。また、しゃがみHSや➡+HSがカウンターヒットした場合は、ダッシュジャンプからのK→S→イグゼキューターを決められる（間合いと高さにもよるが）。うまくいけば、大ダメージを与えつつ一気に画面端へ追い込めるぞ。

しゃがみHSカウンターヒット時は、ダッシュジャンプKから画面端へ持っていこう。

強力連続技解説

●**連続技Ⅰ**／足払いにジャンプキャンセルをかけて拾っていく。足払いがやや近めでヒットしないと決められないが、一気に画面端へ持っていけるのがポイント。ソル、カイ、闇慈、ヴェノム、ディズィーには決まらないのが残念だ。また、メイ、ザトー、ファウスト、ジョニー、梅喧にはジャンプ攻撃をS→HSに、ポチョムキンにはジャンプ攻撃をK→S→HSにしていこう。

●**連続技Ⅱ**／画面端限定だが、ダムドファング単体の約1.6倍のダメージになる連続技。ダムドファング後に立ちPで相手の落下を防ぎ（梅喧、紗夢などの軽いキャラは立ちPを遅めに当てる）、そのままジャンプキャンセルをしてKを決めていく（ここのつなぎが難しい）。ダメージは連続技Ⅲに及ばないが、起き攻めが可能なことと、エディがいればイグゼキューターの最中に地雷を設置することで、中下段同時攻撃を狙えるのが利点。

●**連続技Ⅲ**／ダメージ重視の連続技。投げたあとすぐにしゃがみSで拾おう。ソル、カイ、ミリア、ザトー、チップ、紗夢、ヴェノムにはアモルファスが1ヒットしかせず、そのダメージは連続技Ⅱと大差がないので、ダウン復帰されるぶん有効度が低い。また、ポチョムキンとジョニーには決められないので注意。

●**連続技Ⅳ**／今回のメイン連続技。ガードレベルMAXはザトーなら容易に狙えるので実用度が高く、しかも体力ゲージ6割以上奪う超威力となっている。なお、梅喧にはダムドファング→しゃがみHS→➡+HS×3→しゃがみHS→アモルファスが入る。ポチョムキンとジョニーには、それぞれ立ちP、しゃがみPで拾い、そのまましゃがみHS→アモルファスが適切のようだ。

画面端＆ガードレベルMAXからダムドファングが決まれば[illegible]勝ったも同然!?

連続技情報

Ⅰ ダッシュ｛立ちK→しゃがみS→足払い｝ Ⓙ▶ ｛K→S｝ Ⓒ▶ イグゼキューター

Ⅱ（画面端）ダムドファング→立ちP Ⓙ▶ ｛K→HS｝ Ⓒ▶ イグゼキューター

Ⅲ（画面端）ダムドファング→｛しゃがみS→しゃがみHS｝ Ⓒ▶ アモルファス

Ⅳ（画面端、相手ガードレベルMAX）ダムドファング→｛しゃがみS→しゃがみHS｝→［ダッシュ➡+HS］×2→ダッシュしゃがみHS Ⓒ▶ アモルファス

ゲー事典　**連続技から……**：上記の連続技Ⅳは、追撃の➡+HS×2部分をしゃがみHS×2に変えて、その2発目のしゃがみHS（最初から数えると3発目）にキャンセルをかけてエディ召還、最後のしゃがみHS→アモルファスをジャンプS→イグゼキューターとすれば、体力ゲージ6割以上のダメージを与えつつ、中下段同時攻撃も狙える。まさに一撃必殺の超絶連係だ！

最新対戦攻略

FAUST ファウスト

効率よくガードレベルを蓄積させる攻撃方法と、テンションゲージ不要の高威力連続技を紹介しよう。

担当：若人

足払いからの高威力連続技が発覚。テンションゲージを使わない優れものだ。

低空こーいんぐで押す！

ガードレベル増加量が多いこーいんぐまいうえい。この技はスキの大きさがネックだが、ジャンプの昇り際に出すとすぐに着地することができる。その場合はスキの小さい攻撃となる。しかも、ベストの打点で出せば最大攻撃回数（4段）当てることが可能。1セットでガードレベルを点滅させることができる、驚異的な攻撃方法になるぞ。ただ、その効果を発揮できるのは密着状態のみなので、起き攻めなどで使っていくのが望ましい。ガードレベルを点滅させたら➡＋HS→レレレの突き始動の超絶連続技を狙おう。

相手のガードレベルが点滅状態になったら、狙うは➡＋HSからの超絶連続技だ。

⬇⬋⬅→⬆＋HSで低空こーいんぐを出せる。ガードされてもほとんどスキがない。

新連続技紹介

お次はテンションゲージ不要の高威力連続技を紹介。連続技の内容は左記のとおりで、足払いジャンプキャンセルから⬇＋Kのドリルキックで拾うのがポイントだ。ドリルキックを出すのが遅すぎても早すぎてもダメなので、タイミングをしっかりと覚えよう。

なお、この連続技はカイとディズィーには決めることができない。また、浮きの低いポチョムキンとジョニーには、足払い後の追撃内容を変える必要があり、浮きが高いファウストには、最後のジャンプHSが空振りしやすい点に注意。

足払い始動連続技

Ⅰ｛立ちP→足払い｝Ⓙ⬇＋K→立ちKⒿK Ⓙ｛K→S→HS｝
Ⅱ｛立ちP→足払い｝Ⓙ｛K→S→P→K｝Ⓙ｛K→S→HS｝

Ⅰはカイ、ティズィー、ポチョムキン、ジョニー以外に決められる。Ⅱはポチョムキン専用で、足払い後を｛P→K→P→K｝にすればジョニーにも入る。

投げロマンキャンセル

ファウストの通常投げはロマンキャンセルができる。ここからも連続技を狙えるので紹介しておこう。連続技内容は左記のとおり。通常投げ→ロマンキャンセルを最速で行なったあと、即座に立ちKで拾うのがポイントとなるぞ。

ちなみに、コマンド投げのメッタ斬りもロマンキャンセル可能。こちらも連続技を狙うことができる。メッタ斬りの2～3段目にP・K・Sでロマンキャンセルをかけて（立ちPが自動的に出る）、前述の足払い始動連続技につなぐパターンがオススメだ。

通常投げロマンキャンセル連続技

Ⅰ通常投げⓇ立ちKⒿKⒿ｛K→S→HS｝
Ⅱ通常投げⓇ立ちKⒿ｛K→S→HS｝

Ⅰはカイとポチョムキン以外に入る。ただし、一部のキャラはコマンドをすべて最速で入力しないと決まらない。ⅡはⅠの簡易版で全キャラに決まる。基本的にはⅡを使用し、Ⅰは画面端で狙うのが無難だ。

最新対戦攻略

蔵土縁 紗夢

紗夢でも可能な通常投げロマンキャンセルからの連続技と、今話題の永久（ではない）連続技を解説。

担当：若人

ハイジャンプがポイント

紗夢も通常投げロマンキャンセルから連続技を狙えるキャラのひとりだ。紗夢の通常投げは相手を高々と浮かせるので、ロマンキャンセル後の追撃は、ハイジャンプして空中連続技を叩き込む形になる。追撃内容は左記のとおり。ファウストやカイと同様、投げによる補正がかからないため、なかなかのダメージを見込めるぞ。また、朝凪の呼吸で逆鱗を強化していれば、さらに追撃が可能。強化版の逆鱗後は、お約束の遠距離立ちSジャンプキャンセル空中龍刃だ。ただし、キャラによって細かな注意が必要なので、しっかり把握しておいてほしい。

まずⅠの追撃に関してだが、メイ、ファウストに狙う場合は、垂直ハイジャンプから技を出していこう。前方だと劒楼閣ヒット時に裏へいくことが多いからだ。また、ファウストは浮きが高いので、ジャンプSを省くようにしよう。

次にⅡの追撃について。これはファウストにのみ、垂直ハイジャンプから狙うこと。また、カイ、ザトー、ファウスト、紗夢、ヴェノムには最後の龍刃後の劒楼閣がほぼ決まらないので注意。この5キャラには、龍刃のあと逆鱗へ派生させて、龍刃のスキを軽減しておくといいだろう。

頂点付近でジャンプS、またはジャンプHSを当てて、空中連続技を叩き込んでやろう。

通常投げをタイミングよくロマンキャンセルしたら、即座にハイジャンプを入力

通常投げロマンキャンセル連続技

Ⅰ通常投げⓇ前方ハイジャンプ｛S→HS｝Ⓒ劒楼閣～逆鱗～劒楼閣
Ⅱ通常投げⓇ前方ハイジャンプHSⒸ劒楼閣～逆鱗（強化版）→ダッシュ遠距離立ちSⒿ龍刃～逆鱗～劒楼閣

逆鱗を強化しているか否かで追撃を変えるほか、本文で述べている一部キャラへの違いも把握しよう。

ループ連続技の必要性

今、巷で話題になっている紗夢のループ連続技は**低空空中ダッシュP×3→HS→しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS→ジャンプキャンセル低空ダッシュ……**といった内容のもの。本作のシステム上、永久的につながることはないが、3～4セットまではつなげられる。

成功してもダメージは非常に小さいため、連続技としての価値はない。ただ、攻めの手段としてはかなり優秀なので、覚えておいて損ナシだ。実戦では2セット決められれば上等。遠距離立ちSの先端ヒットなどから狙っていこう。

話題のループ連続技は徐々にノックバックが大きくなるため限界が

低空空中ダッシュを最速で行なわないと、そのあとのPはつながらないぞ。要練習だ。

遠距離立ちSの先端ヒットや➡＋HSロマンキャンセルのあとが、おもな狙いどころ。

ゲー事典 今月号には梅喧攻略が載っていないので……：せめて欄外だけでもと、ゲットしました！　ムックで触れていない、無敵技の無敵時間の補足を。➡＋Ⓟは1～13フレーム目まで上半身無敵で、攻撃判定の発生～持続は8～13フレーム目まで。妖斬扇は1～7フレーム目まで全身無敵で、攻撃判定の発生～持続は5～20フレーム目までとなっている。（左ページへつづく）

Enhanced Struggle Tactics

最新対戦攻略 SOL-BADGUY

ソル=バッドガイ

相手が画面端の状況を重視し、新たな連続技を使い分ければ、相手に絶大なプレッシャーを与えられるぞ。

担当：MVP

画面端連続技情報

相手が画面端の状況なら、➡＋Pで浮かせてバンディットリヴォルヴァー（以下Bリヴォルヴァー）を決めたあと、地上技から再びBリヴォルバーを決められる。ただし、Bリヴォルバーは初段を当てなくてはならず、かつ数セット決めると相手の落下が早くなるのが問題点。ダメージ追求型の連続技は表のとおりだが、難度は高め。実戦ではBリヴォルバーを2回までにしよう。これならヒット確認からの超絶連続技として大活躍!!

画面端に投げる

「ぶっきらぼうに投げる」は、自分の向きの反対方向へ投げるため、相手を画面端に追い詰めた状況で決めると位置が入れ替わり、そのままの位置だと起き攻めをしにくくなる。そこで、画面端で「ぶっきらぼうに投げる」を決めたら、ダッシュで相手の下をくぐりつつ、しゃがみHSを当てて空中連続技を狙おう。これなら相手を画面端に釘付けにできるうえ、画面端なのでヴォルカニックヴァイパーの追加技をヒットさせやすくなる。

キャラ名	始動	Bリヴォルヴァー1回目後	Bリヴォルヴァー2回目後
ソル	屈K→➡P→近S※	近S	—
ミリア	屈K→➡P→近S	➡P→近S	近S
カイ	屈K→➡P→屈HS	近S	立K
アクセル		屈HS	立K
ザトー		近S→➡P	近S
ファウスト	屈K→➡P	K→➡P	近S→➡P
ポチョムキン	屈K→➡P→➡HS	K→➡P	—
紗夢		屈HS	屈HS
ジョニー		近S→立HS	近S→立HS
闇慈		➡P→立HS	➡P→➡HS
チップ	屈K→➡P→立HS	近S	立K
ディズィー			近S→屈HS
梅喧		➡P→立HS	➡P→HS
メイ	屈K→➡P→近S	近S→➡P	近S→➡P
テスタメント			近S
ヴェノム		近S	立K

略語の意味……立：立ち、屈：しゃがみ、近：近距離立ち、➡：➡＋
ソル、ポチョムキンには2回目のBリヴォルヴァー後、そのほかのキャラには3回目のBリヴォルヴァー後、立K→屈HS→ジャンプ{K→S→HS}→HSヴォルカニックヴァイパーで締める。なお、立ちKはすべて2段目まで出すこと。
※➡＋Pから近Sのつなぎはガトリングではない。

最新対戦攻略 CHIPP ZANUFF

チップ=ザナフ

最大の武器であるしゃがみHS関連のテクニックと、ジャンプ属性付加入力を活かした連続技を紹介だ。

担当：若人

しゃがみHS後のフォロー

地上戦でしゃがみHS単体を使用する際、キャンセルHS殺式転移を仕込んでおくと、ノーマルヒット時はそのままジャンプS→βブレード、カウンターヒット時は先に着地できるため、立ちHSからの連続技を決めることができる。また、しゃがみHSのキャンセル受け付け時間の長さを活かせば、ガードされたのを確認してからでも、足払い→冽掌とつなげてスキを軽減可能だ。

どちらも素早い状況判断が必要となるが、しゃがみHSがより強力なものとなるテクニックだ。やりやすいほうを選んで、うまく使っていこう。

カウンターヒット時は相手より先に着地できるので、立ちHSから連続技を叩き込もう。

HS殺式転移を仕込んでおけば、ノーマルヒットとカウンターヒットの両方に対応可能

ジャンプ属性付加入力連続技

P116で解説している「ジャンプ属性付加入力」を使うことで、しゃがみHS→HS殺式転移が絡む連続技のダメージアップを見込める。基本的なパターンはP117に掲載されているものだが、ヒット数が多いとしゃがみHSの浮きが変化し、それにより追撃内容も変わってくる点に注意。

ヒット数が多くなる状況は、冽掌〜麗砕ロマンキャンセルを用いた場合がほとんど。そこからしゃがみHS（ジャンプ属性仕込み済み）→HS殺式転移絡みの連続技を狙う場合は、左記の内容の追撃を決めよう。

連続技続報

遠距離立ちS Ⓒ 冽掌〜麗砕 Ⓡ ダッシュ{近距離立ちS→遠距離立ちS（ジャンプ仕込み）→しゃがみHS} Ⓒ HS殺式転移→ジャンプK×2 Ⓙ {P→K→S} Ⓙ HS（2段目） Ⓒ βブレード

しゃがみK→近距離立ちS→遠距離立ちS→立ちHSなどから冽掌を決めた場合、ポチョムキンには殺式転移後のK×2をK→Sに、ジョニーにはP→Sにする必要がある。

最新対戦攻略 TESTAMENT

テスタメント

エグゼビーストの特殊な性能を把握し、圧倒的な恐怖を相手に植え付けてやろう。

担当：MVP

召還に[illegible]

エグゼビーストは召還さえ成立すれば、テスタメントが相手の攻撃をくらっても、魔物は消えることなく攻撃する。

ここで重要となるのが、召還が成立するまでの時間。これがなんと、発動後1フレーム！　つまり、技が発動すれば必ず魔物が相手を襲うのだ。起き上がりや割り込みに使った場合、テスタメントが攻撃をくらったとしても、魔物が相手に当たれば仕切り直しだ。

有効な使い方としては、相手のジャンプ攻撃に合わせて対空として使ったり、ジャンプ攻撃をガードしたあとに割り込みで使うほか、自分の起き上がりに使うのも狙い目。

とくにジャンプ攻撃をガードしたあとは、地上技が連続ガードになっていないことが多いので、重宝するだろう。

割り込みから3分の1

HSエグゼビーストの攻撃レベルは3。また、前述の割り込みで相手の技と相打ちになった場合、まずカウンターヒットとなる。ここで相手の技の攻撃レベルが1〜2の場合は、こちらのほうが早く動き出せるので、直後の➡＋HSが連続ヒット、そのままグレイブディガーまでつながる。この相打ち連続技は、相手の体力を3分の1近く奪えるぞ。

注目したいのはその狙いやすさ。ジャンプ攻撃の攻撃レベルは、ほとんどが相打ちOKの1〜2。また、相手がジャンプ攻撃から地上技に連係させる場合、いきなり攻撃レベルが3の技（HS系統）へつなぎにくることは少ない。つまり、前述したような状況下では、たいていエグゼビースト相打ち連続技を狙えるわけだ。

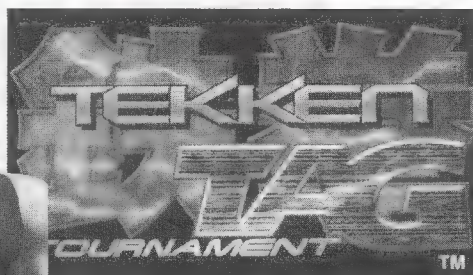
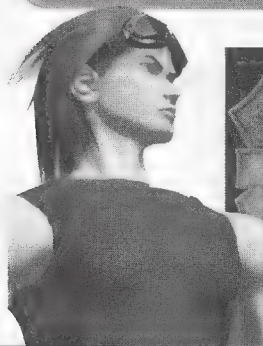
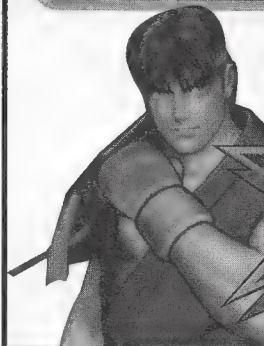
ジャンプ攻撃をガードしたら、HSエグゼビーストを撃ってみるといい。

カウンターヒットが多発するので、相打ち連続技で大ダメージを与えられるのだ

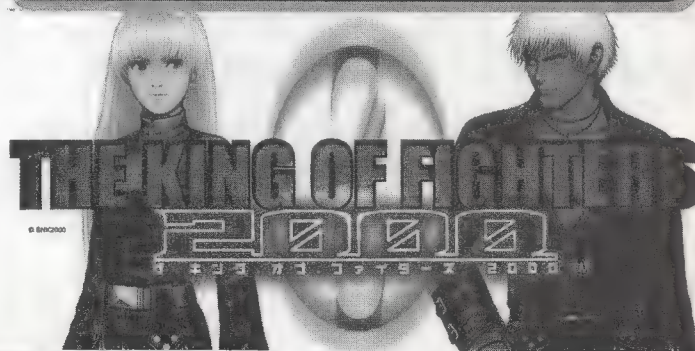
ゲー事典

（右ページからのつづき）無敵かつ攻撃判定持続中の時間が2フレームあるので、難しいが対空に使うこともできる。連ね三途渡しは1〜6フレーム目まで全身無敵→画面暗転〜暗転後4フレーム間全身無敵、攻撃判定は暗転後3フレーム目で発生。裂羅、斬凶略、縛については次号あたりで。とくに縛は攻撃判定の位置など謎が多いので、いずれ必ず！（担当：藤沢）

愛知県
豊橋

鉄拳TAG大会
11月11日(土)PM7:00～

カプコン vs. SNK大会
11月5日(日)PM5:00～

ゲームハート大会スケジュール

ギルティギア大会
11月12日(日)PM5:00～

ザ・キングオブファイターズ2000大会
11月19日(日)PM5:00～

◎◎ 1PLAY50円 ◎◎

1Fにゲームセンターがありますが、ゲームハートは3Fのみになります。

ゲームハート

〒440-0881 愛知県豊橋市広小路1-18 ユメックス3F

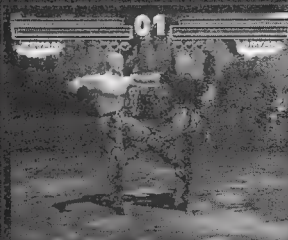
TEL/FAX.0532-53-6377

LONG RUN GAMES' BOOSTER

今回は割り込み特集！

今回は、相手の連係などに対して確実に割り込めるポイントを解説しよう。そのほか、前回紹介できなかった小ネタ集もあるぞ。

TEXT　Jurio、ハメコ
協力　ジンベー

下段さばき後に吉光ブレード

まずは前号で紹介できなかったネタの中から、「さばき」に関するものを紹介しよう。

通常、相手の下段パンチをさばいた場合は8フレーム有利になるだけで、その後に確定のシットジャブを入れるか、二択を仕掛けるくらいの選択肢しかなかった。しかし新たに、吉光で相手の下段パンチをさばいたあとに、吉光ブレードが確定で入ることがわかったぞ。大型キャラと巌竜&オーガに対しては安定して入り、卍葛キャンセルブレード（LP↓RKのずらし押しで、3フレーム間の受けつけ猶予有り）を使えば、ブライアンより体格の大きいキャラにもヒットする。ただし、この場合はしゃがみRPをさばいたとき限定で、全キャラ共通技である背向けからの振り向き下段パンチをさばくときぐらいしか狙える状況がない。

確定で吉光ブレードがヒットする。ここからコンボをきめれば、×2セットで終了……。

巌竜やオーガのシットジャブ、ジャックのマシンガンナックルなどの技をさばくと……、

特殊状況でのフレーム知識

下の表は、通常は浮かせ技だが、大型キャラなどに対して当てたときは浮かない技をヒットさせたあとなど、特殊な状況におけるフレーム優劣をまとめたものだ。また、奈落払いの非ダウン時や、巌竜の送り出しをしゃがみ状態の相手に当てたときなどのフレーム優劣も掲載した。

表1：コンボ始動技を大型キャラにヒットさせたときに起こる、特殊な状況のフレーム優劣

キャラクター	繰り出した技	その後の優劣	キャラクター	繰り出した技	その後の優劣
ジン	双角	+4	ロウ	ドラゴンラッシュ	+4
	奈落払い（非ダウン時）	+4	アンナ&ニーナ	レフトローキック&ライトアッパー	+1
カズヤ&デビル	ダブルアッパー	+4	アンナ	ブラッディーカオス1発目	+1
デビル	右アッパー	+9	ガンジャック	立ち上がり途中RP	+4
準	紫雲二段蹴り	−10	吉光	右アッパー	+10
	蒼槍掌**(屈)**	+2		社	−3
ジュリア&ミシェール	通天砲	−3	シャオユウ	弓歩盤肘（早）	−2
	天砲	−4		挑打華蘭	+3
ミシェール	二起脚	+1	ブルース	ダブルフェイスブレイカー	+9
キング系	ダイナマイトアッパー	−1		ガトリングコンビネーション3発目	+0
巌竜	送り出し**(屈)**	−5	レイ	龍砲	+1
ポール	裏疾風	+3	※**1**	右アッパー	+3
	葉桜鉄騎	+1	※**2**	右アッパー	+4

※**(屈)**は、しゃがみ状態にヒットしたときを表す。　※**1**：レイ、ポール、ファラン、ロウ、リー　※**2**：ニーナ、アンナ、ベク

さばきネタ補足：シャオユウならガンジャックの上中段右パンチをさばいたときに、右さばきで追い打ちが可能。その他のキャラでは、相手の下段左キックをさばいたあとにライジングトゥーキックで追い打ちできる。この状況は若干軸がずれているため限定コンボなどが狙えるぞ。たとえばブルースなら、横移動～シットジャブ～膝×2～膝×3など

割り込みポイント（対クマ戦）

クマのベアヘブンキャノン3発目は、クマの身長が高いせいもあって、攻撃判定がかなり高い位置にある。実はここに様々な技で割り込むことが可能だ。表2にまとめたので、ぜひ試してみてほしい。

また、ベアヘブンキャノンは多くの人がひとまず2発出しておいて、カウンターヒットしたのを確認してから3発目につなげてくる。ところが、2発止めに対しては発生15フレーム以下の技で反撃が可能……。つまり2発目をガードした瞬間に表中の①の技を出しておけば、2発止めに対しては確実に反撃でき、たとえ3発目が来てもしっかり割り込めるというわけだ。

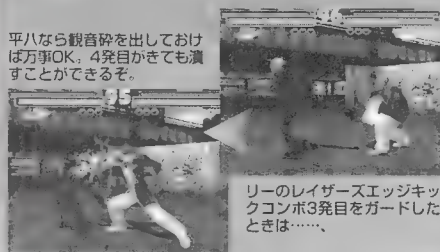
表2：ベアヘブンキャノン3発目に割り込める技
①発生15フレーム以内の技
シャオユウ：括面脚 ／ **吉光**：鬼薊 ／ **平八**：無双連拳
リー：スーパートリプルファング ／ **カズヤ**：忌怨拳 ／ **ペク**：ステルスニードル
全キャラ共通：ステップインアッパー、右アッパー
②発生16フレーム以上の技
ロジャー：フランケンシュタイナー、アニマルジャンピングスイープ
ロウ：サマーソルトキック ／ **キング**：ブルータルサイクロン ／ **ワン**：蒼天砲
ミシェール：虎双連腿 ／ **アーマーキング**：ロードロップキック ／ **エディ**：ジンガ

キング、アーマーキングではできないが、体の小さいロジャーは潜ることが可能だ。

ベアヘブンキャノンに対しては、ロジャーならフランケンシュタイナーを出そう。

割り込みポイント（対リー戦）

初心者殺しの技として知られるリーのレイザーズエッジキックコンボ。この技に対しては3発目をガードしたあとに、平八なら観音砕で、ニーナならリフトショットで4発目をつぶすことができる。また、3発止めに対しては反撃技として機能するので、どちらにも対応できる非常においしい技と言えよう。

リーのレイザーズエッジキックコンボ3発目をガードしたときは……、

平八なら観音砕を出しておけば万事OK。4発目がきても潰すことができるぞ。

割り込みポイント（対ブルース戦）

中段攻撃のなかでは、おそらくもっとも攻撃判定が高い位置にあるであろうブルースのノーザンライトコンビネーション（🎮）2発目。この技にも数多くの「ありえない」技で割り込める。表2中にある技のほとんどで割り込めるが、それ以外でおもしろいものを表3のほうにまとめてみた。

デビルのインフェルノ（🎮）で割り込まれた日にはもう……。

表3：ノーザンライトコンビネーション2発目に割り込める技
シャオユウ：背向け、鳳凰の構え、激壁掌、妃背掌 ／ **ペク**：フラミンゴ
ファラン：ミドルバックブロー、ライトフラミンゴ ／ **巌竜**：けたぐり
キング、アーマーキング、ロジャー：フランケンシュタイナー
キング：893・K、ブルータルサイクロン ／ **アーマーキング**：ロードロップキック
ロジャー：フランケンシュタイナー、アニマルジャンピングスイープ
ジュリア、ミシェール、ワン：大纏崩捶 ／ **ミシェール**：虎双連腿 ／ **ワン**：挑領、蒼天砲
ブライアン：ストマックブロー ／ **デビル**：インフェルノ
オーガ：右掌底打、竜車蹴り ／ **エディ**：デコーパソ、マカコエンペ ／ **ロウ**：サマーソルトキック

割り込みポイント（対ジャック系＆キング戦）

ジャック系の主力技、シザースメガトン。1発目と2発目の間に発生8フレームまでの技で割り込めることはわりと有名だが、実はその他に発生の遅い技のなかで割り込み可能なものが存在する（表4参照）。また、抜群に発生の早い吉光ブレードでも当然割り込み可能で、この場合は発生8フレームの技でも割り込めないシザースメルトダウンがきても相打ちにできる。

一方、キングのブルータルサイクロンも一見割り込めなさそうだが、案外いろんな技で割り込めるぞ（表5参照）。

表4：シザースメガトン2発目に割り込める技
シャオユウ：鳳凰旋脚 ／ **ポール**：富嶽 ／ **エディ**：マカコ・デ・ラド、デコーパソ、ジンガ
レイ：蛇の構え ／ **平八、カズヤ**：雷神拳 ／ **ペク、ファラン**：フラミンゴ

表5：ブルータルサイクロン2発目に割り込める技
シャオユウ：鳳凰の構え、左さばき、背向け ／ **吉光**：吉光ブレード
ペク：フラミンゴ ／ **エディ**：右ジンガ ／ **巌竜**：けたぐり

スウェーハイを使いこなせ！

ブルースを使う人にとって、割り込み技として非常に重宝するスウェーハイキックについてもまとめてみた（表6参照）。また、準の蒼槍掌やアンナのピッキングヒール、多少性能は落ちるがシャオユウの妃背掌なども同様の性能を持っていて、一部の技に割り込みをかけられる。こちらも併せて覚えておいてほしい。

同じように、準の蒼槍掌や、アンナのピッキングヒールでも割り込めるぞ。

もうおなじみとなった、ダブルアッパー2発目へのスウェーハイキック。

表6：スウェーハイキックでよけられる連係技
キング：ライトストレートレフトアッパー ／ **仁**：双角
デビル、カズヤ：ダブルアッパー ／ **ロウ**：ドラゴンナックルコンボ
ジュリア：ディレイなし疾歩連肘、連拳上段脚
レイ：狼牙2発目、揺震撃 ／ **吉光**：鬼薊2発目
ニーナ、アンナ：クリークアタックコンボ2発目 ／ **ニーナ**：R&B
クマ、ガンジャック：ダブルハンマー ／ **準**：酔連拳
ブルース、ブライアン：ガトリングコンビネーション2発目
ブルース：ライジングコンビネーション3発目

ライジングCや揺震撃にも……

スウェーハイ以外の技でも、ブルースの主力技であるライジングコンビネーションや、ガード後に強制的に二択を迫られてしまうレイの揺震撃に割り込める技が存在する。こちらは表7にまとめてみたので、参考にしてほしい。

ブルータルサイクロンに対して、けたぐり……。もう意味がわからん（笑）。

揺震撃にミドルバックブローで……。若干軸がズレているから可能なのか!?

表7-1：ライジングコンビネーション3発目に割り込める技
準：蒼槍掌 ／ **レイ**：石頭 ／ **アンナ**：ピッキングヒール
シャオユウ：妃背掌 ／ **ペク**：フラミンゴ

表7-2：揺震撃に割り込める技
シャオユウ：左、右さばき ／ **吉光**：華輪 ／ **ペク**：フラミンゴ
ファラン：ミドルバックブロー ／ **エディ**：デコーパソ、左ジンガ
ポール：富嶽 ／ **ロジャー**：フランケンシュタイナー

テクニック BOOSTER

割り込み技補足：紙幅の都合で厳しくなってしまったが、紹介した以外にもシャオユウの激壁掌（🎮）が意外と割り込みに使えることも覚えておいてほしい。たとえばアンナのR&B1発目をガードしたあとに出せば、2発目のチョップをつぶすことができる。もしキャンセルして横移動からの連係に移行されても、攻撃を潰すことができるおまけつきだ。

VF-X発売までブームは続く!!

Virtua Fighter 3tb

まだまだ終わらない『VF3tb』。恒例のビートライブカップのレポートと、最新テクニック「ガードキャンセル」を紹介だ。

TEXT 藤沢 弾

第2回 VFRビートライブカップ

10月1日、前大会から8カ月もの長いスパンを経て、バーチャプレイヤーの祭典「VFRビートライブカップ」が開催された。エントリーチームは合計68チーム340名にものぼり、各地で行なわれたシード権争奪戦も含めれば700名近くのプレイヤーが参戦したことになる。

試合形式はおなじみ、3本先取、5on5での勝ち抜き戦。決勝トーナメントは16チームで行なわれ、ここまで勝ち残ったチームはどれも粒ぞろいの強豪ばかり。そのなかでも、タレントを多く抱えるチームは順調に駒を進め、準決勝まで勝ちのぼりつめたチームは東京、関東、九州とおおかたの予想通り。印旛連合VS輝きをもう一度では、激しいシーソーゲームの末に大将・チビ太が大将・サムを沈めて勝利。ガイメッツァーVSW先生も一進一退のシーソーゲームとなり、最後はニャン兄VS闇よだれのカードに。実はこのカード、奇しくもアテナ杯ファイナルの決勝戦と同じカードで、ステージも同じく土俵！　因縁のカゲ対決だったが闇よだれが3タテで勝利をもぎ取る。

そして決勝戦では、W先生の次鋒・東京メガネが大将・チビ太まで到達。一瞬、これで終わりかという空気が流れたか、ここからチビ太の快進撃が始まった。東京メガネ、中堅・モルジブ、副将・アントニオ猪フィーをすべて3タテで葬り去り、大将・闇よだれまで逆到達！　大将同士の最終試合は、まずは闇よだれが2本先取。チビ太も負けじと2本取り返し、ファイナルラウンドへ。チビ太が闇よだれをK.O.寸前まで追い詰めるも、最後は闇よだれが盛り返して優勝を決めた。

<決勝トーナメント>

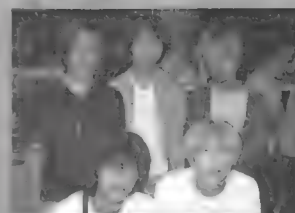
W（ダブル）先生（東京）
東京メガネ/闇よだれ/A猪フィー/モルジブ/[illegible]ジャッキー

チーム	スコア		スコア	チーム
[illegible]	1-5		4-5	あこましスターズ（東京） [illegible]
P.P.ピエロ（東京） ザ・ゲリラ/青パイ/すけるとん/ネオタワーアキラ/[illegible]				印旛連合（関東） 人丸/四街道ラサ/サム/イエティ/南極一号
ガイメッツァー（九州） ニャン兄/矢永ジャッキー/A・S/イキリス/PKアキラ	5-3		5-4	道楽息子（関東） 四つ目/影くん/王様アキラ/マスタークロー/ゴリJ
茶竜（東京） あきづ/お竜さん/ははあ/拝人/エビ				地方の星' 柏（関東） カゲオ/[illegible]/ミエ/タンナ/K2
[illegible]（北関東） [illegible]	4-5		4-5	超人墓場（東京） オヤマスター/大黒[illegible]/りかちゃん/[illegible]
W（ダブル）先生（東京） 東京メガネ/闇よだれ/A猪フィー/モルジブ/[illegible]ジャッキー				イチモツ（関西） [illegible]/ブルンブルン丸/ミッキー三太/[illegible]
クレイジー一族（九州） かっちゃん/キケウンフ/ニャン兄/フィリックス/[illegible]	4-5		4-5	人生ロケテ中（関東） 弐代目/[illegible]/本八幡/とびパイ/しゃむねこ/BAZ
ティームみちのく（北関東） タピ/メニアキ/本八幡2nd/ゴリラカケスケ/ハッタリくん				輝きをもう一度（東京） チビ太/アニアキ/SHU/キャサ夫/エドモンド[illegible]
2回戦	2-5 / 5-2		5-2 / 3-5	2回戦
準決勝	2-5		4-5	準決勝
決勝		5-4		

バーチャ3tb その現状は？

さて、大会でのトッププレイヤーの動きから現在の対戦レベルをみてみよう。

ガード後に反撃を決める、いわゆる「対抗技」は8カ月前と変化なし。いまだにエルボースピンキックや躍歩頂肘をガード後に、PPPや投げで反撃するプレイヤーがほとんど。ひどいときにはローキックを打つプレイヤーもいた。

フレーム的に有利な状態を移動入力であえて消費する「フレーム消費」は、実戦投入されているのは1フレーム消費まで。個人的に、ジャッキーでカウンターローキックからの2フレーム消費投げくらいは実戦投入できそうだと思っていたので、マスク・ド・ヒジテツ氏に「誰もやってませんよ」と言われてショック。

マイナス面ばかり挙げたが、プラス面では8カ月前よりもガードの固さが格段に上がっているのが目立った。しゃがみ状態で待っている相手への屈伸対策として、下段攻撃を多用するのが対上級者戦でのセオリーになっている。現在での最重要項目はガードの固さ、ということらしい。

業界最強との声も高い、闇よだれを有するW先生チーム。優勝おめでとう！

はたして実戦投入可能か？ ついに入力法が判明！ ガードキャンセル

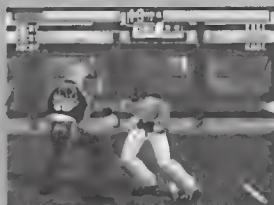
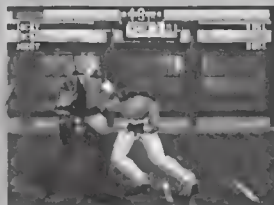
いまだに新ネタが見つかり続けている本作だが、今回発見されたガードキャンセルは久々のビッグニュースだ。以前から「エルボースピンキックのスピンキックがいきなり出た」という話を耳にしたり、実際に目の当たりにしたことのあるプレイヤーは多いと思うが、この現象がまさしくガードキャンセルである。

肝心のやり方だが、これはマスク・ド・ヒジテツ氏の情報を元に筆者自身が調べたうえでのまだ「仮説」の段階だ。

1 相手の攻撃をガードする
2 ガードした瞬間にコンビネーション技の2発目までの入力が完了されている
3 ガードボタンを離す

といった流れでガードキャンセルが成立する。おそらく、ガードした瞬間のフレームにコンビネーション技の1発目の入力が完成していて、ガードボタンを離すと同時か、離した次のフレームで2発目の入力が完成すればいいと思われる。つまり、1フレームの間に2～3フレームぶんの入力が必要なのだ。そのため、PPよりもPKのほうが成功率が高い。PPの場合はPを押す→Pを離す→Pを押す、と3フレームの入力が必要だが、PKならPを押す→Pを押したままKを押す、と2フレームですむからだ。

このガードキャンセルの利点は、ガード硬化時間が実質ゼロになり、コンビネーション技の2発目が発生するところ。例えば、カゲの肘に対してガードキャンセルPKやエルボースピンキックを出せば、なんと「対抗技」になるのである。ただし、立ちガードからは2発目が立ち状態の技、しゃがみガードからは2発目がしゃがみ状態の技でしかガードキャンセルできないようだ。

いきなりスピンキックが！　ドリームキャスト版でも練習できるのでLet's Try！

エルボースピンキックの入力と同時にガードを離す　所要時間約1フレーム。

カゲの肘をガードした瞬間。すでにここでエルボースピンキックの入力が完了。

GGXランバト 新宿スポーツランドにて開催!!

東京・新宿にある「新宿スポーツランド中央口店(通称：カニスポ)」とビデオゲーム関連のホームページ「そらい館」の共同開催により、ギルティギアゼクスのランキングバトルが10月よりスタートしている。

この大会は、月1回のトーナメント戦(決勝のみリーグ戦)を勝ち抜き、全5節での累計獲得ポイントを争うランキングバトルだ。すでに10月14日に第1節が開催され、関東一円から117名が参加して熱い大会を繰り広げた。もちろん、新規参戦者も受け付けているので、希望者は「カニスポ」へ足を運ぼう。なお、大規模な大会なので、登録方法・エントリー方法をよく理解してから参加してくれ。

【大会概要】

●全5節からなる大会で獲得したポイントの合計で順位を争う
●予選は4ブロックのトーナメント戦。勝ち抜いた4人により決勝リーグを行なう
●一試合3本制、2本先取
●ポイントは各トーナメントでBEST8(総合でBEST32)に入った時点で1ポイント。以後1勝するごとに1Pとなる。
●優勝者には5P、準優勝3P、3位1Pが与えられる。

【大会規約】

●初期登録
「GGXランキングバトル パーソナルファイル」(会場で用意)に必要事項を記入し係員に提出。途中でFightName及び使用キャラを変える場合は再登録とする。
●バトルエントリー
・会場でパーソナルファイルの「FightNo.」と「HN」を確認
・参加費は1節につき100円。
・エントリー受付は、大会開始1時間前から。
・定員128名。定員になった時点で締切。
・Webエントリーも可能。

【各種規定(抜粋)】

●一撃必殺技は禁止とし、いかなる場合にも発動した時点で失格とする。但し、一撃必殺準備はこの限りではない。
●ほぼ同じ構成の連続技は3ループまでとし4ループ以上行なった場合失格とする。
●特例として、連続技にロマンキャンセルを使用した場合は、3ループ＋(ロマンキャンセルの回数)=最大ループ数とする。
※この他の大会ルールや細かい規定などは、GGXランバトホームページを参照

【開催日時】

●第2節 11月11日(土)14時～(エントリー13時～)
●第3節 12月9日(土)14時～(エントリー13時～)

【開催場所・連絡先】

新宿スポーツランド中央口店
東京都新宿区新宿3-26-2
TEL：03-3352-1637

【公式ホームページ】

http://www2.incl.ne.jp/~koro/ggx/

渋谷会館モナコ ストZERO3ランバト開催中!!

渋谷センター街にある「渋谷会館モナコ」で、『ストリートファイターZERO3』のランバト「ZERO3ランキングバトルin渋谷」が開催されているぞ。

10月に新設されたこのランバト、関東地区では大会数が少ない(?)というZERO3を盛り上げるためにファンの間から発生したものだ。まだ2回目が終了したばかりの大会だけど、これからは隔週開催を予定しているそうなので、関東のZERO3ファンの諸君、11月からは"渋ラン"をスケジュールに入れとくように。参加希望のプレーヤーは渋谷会館に行ってみるか、公式ホームページをのぞいてみよう。

【大会ルール】

●2ラウンド先取制
●隠しイズム使用不可
(クラシカル、本気、小)
●隠しキャラ使用可
(バイソン、ユーリ、ユーニ)
●イズム変更可
●参加費100円

【試合形式】

●エントリー時のくじ引きによって、1ブロック4人ないしは3人の予選リーグに割り振られる。
●各ブロックの1位通過者は決勝トーナメント進出、2位通過者は準決勝トーナメント進出となる。
●最終的に、1位通過者と準決勝トーナメントを勝ち抜いた全8人で決勝トーナメントを行ない順位を決定する。
●毎回の成績ごとにポイントが加算されていく。

【ZERO3ランキングバトルin渋谷第3回大会】

11/5(日)19時～(エントリー18時～18時30分まで)

【会場】

渋谷会館モナコ
東京都渋谷区宇田川町23-10
TEL：03-3461-9171

【お問い合わせ先】

公式ホームページ http://www12.u-page.so-net.ne.jp/fa3/dom/rb/

ゲームセンターマリオ「CAPCOM VS. SNK」大会 毎週開催中!!

大阪市住吉区にある「ゲームセンターマリオ」。このお店では、10月から何と毎週日曜日に『CAPCOMvs.SNK』のトーナメント大会を開催している。そして、トーナメントの戦績を反映したランキングも展開して、巨大なランバトに育てていく予定だぞ。住吉区周辺地域に住むプレイヤー諸君、始まったばかりのこの大会に今から参加しとこうぜ!

【マリオ ミレニアム トーナメント大会概要】

●予選リーグからスタート、8人制トーナメントで決勝大会
●参加費用一人100円

【大会ルール】

●リーグ戦は、勝ち、負け、引き分けで記録
●トーナメント戦での引き分けは、勝敗が決するまで再試合
●ゲームスピードターボ固定以外は全てノーマル設定
●暴走庵のみ使用禁止
●大会中のキャラクター変更は不可、グルーヴ変更は可
●オリジナルカラーの使用は、基本的に不可
●待ち・ハメなんでもアリでこないます。
●隠しキャラクターを使用したい人はコントローラとVMを持参してください

【開催日時】

毎週日曜日17:00～

【お問い合わせ先】

ゲームセンターマリオ
大阪市住吉区長居2-12-2
TEL：06-6607-1322
担当:斉藤 剛之

【ホームページ】

http://member.nifty.ne.jp/ippatu/

まだまだ増加中!! 「GUILTY GEAR X CHAMPIONSHIP -Sammy's Cup-」

熱い大会が全国で繰り広げられているGGX。11月になってもその勢いは衰え知らず、まだまだ予選新規参加店が増え続けているぞ。要チェックだ。

GGX CHAMPIONSHIP 公式予選会スケジュール

日程	地区	店名	電話番号	担当	申込み期間	開始時間
11/4(土)	静岡県静岡市	セガワールド静岡	054-252-3591	今村	11/1～	11:00～
11/5(日)	岩手県花巻市	All Night Amusement CEPTH	0198-30-1650	杉村	9/1～	16:00～
11/5(日)	岐阜県岐阜市	バーチャルK－5	058-264-8803	加藤	9/1～	14:00～
11/5(日)	千葉県船橋市	アミューズメントエース	047-475-8918	峯木	10/1～	15:00～
11/5(日)	広島市中区	広島GIGO	082-541-6345	糸谷	～10/31	15:00～
11/11(土)	福岡県中間市	セガワールド中間	093-246-0751	磯村	～10/20	15:00～
11/12(日)	北九州市小倉南区	徳力メッセ	093-963-7850	福永	～当日	13:00～
11/12(日)	千葉県柏市	ゲームセンターB-1	0471-44-5597	古畑	11/1～	15:00～
11/12(日)	香川県高松市	サーカスサーカス ライオン店	087-821-5128	村本	～11/5	19:00～
11/12(日)	京都府宇治市	GAME's MILK	0774-44-5770	中村	～当日	18:00～
11/19(日)	長崎県長崎市	セガ レガロ	095-820-9757	森口	11/1～	16:00～
11/19(日)	新潟県新潟市	アミューズメントステージPOPY	FAX問合せ→025-286-0790	岩崎	当日12：00まで	14:00～
11/19(日)	静岡県浜松市	アミューズメントスペースOFF千歳店	053-455-6622	鈴木	10/15～	14:00～
11/19(日)	京都府京都市	辻商店	075-691-2645	四宮	11/1～	14:00～
11/19(日)	新宿区西新宿	新宿スポーツランド西口(Central Tokyo最終)	03-3344-0748	吉村	当日	13:00～
11/23(休)	鹿児島県出水市	セガワールド出水	0996-67-4187	新名	～当日	15:00～
11/26(日)	新宿区新宿	新宿スポーツランド中央口カニスポ	03-3352-1637	森崎	11/20～	13:00～
11/26(日)	名古屋市中川区	ナムコプラボ中川店	052-439-1250	服部	10/26～	14:00～
11/26(日)	岡山県岡山市	ゲームセンター パスカル大福店	086-282-6667	上田	10/29～	13:00～
11/26(日)	広島市南区	ハイテクセガパドック	082-262-3335	古川	～11/25	17:30～
12/2(土)	大阪市天王寺区	JOY BOX	06-6771-5081	山本	当日	19:00～
12/2(土)	愛知県豊田市	ハイテクセガ豊田	0565-26-6777	久保	11/1～	15:00～
12/2(土)	長野県長野市	ハイテクセガ長野シーワン	026-226-3966	才木	11/1～	20:00～
12/3(日)	大阪府寝屋川市	アミューズBONBON	072-834-7127	濱川	当日	13:00～
12/3(日)	宮城県仙台市	プレイランドエフワン	022-261-5782	高橋	11/1～	14:00～
12/9(土)	愛知県豊橋市	セガワールド飯村	0532-66-1001	川口	11/1～	14:00～
12/9(土)	石川県金沢市	セガロイヤル	076-269-2652	岡本	11/1～	14:00～
12/10(日)	静岡県沼津市	ハイテクランド宝塚	0559-62-5903	小野寺	11/10～	16:00～
12/10(日)	東京都北区王子	サミーズストリート(North Tokyo最終予選)	03-5902-7401	菊地	11/1～	13:00～
12/16(土)	三重県津市	セガワールドサウスウエスト	0592-35-0200	橋本	12/1～	20:00～
12/16(土)	名古屋市熱田区	ハイテクセガ金山	052-323-0121	青山	11/1～	15:00～
12/17(日)	大阪府寝屋川市	コスミックプラザABC	072-823-1160	池側	当日10:00～	13:00～
12/17(日)	東京都町田市	ビートライブ(South Tokyo最終予選)	042-710-0508	山岸	11/1～	14:00～

【お問い合わせ先】

「GUILTYGEAR X NEO」(株式会社アクアルージュ内)
TEL：03-5977-1862

カプコンゲーム日米頂上決戦大会 11月26日に開催!!

10月号で紹介したカプコン格闘ゲームの日米決戦大会。先月号では、延期という残念なお知らせだったが、今回は明るい話題が提供できそうだ。そう、注目の開催日が11月26日に決定したのだ。関係者全員のスケジュール調整も必要だし、航空チケットも手配して……と国際大会だけに準備がいろいろと大変なのだ。最終確認はホームページをこまめにチェックしてくれ!!

カプコン格闘ゲーム日米大会

【日時】 11月26日(日) 13時～19時

【会場】 品川区立総合区民会館(きゅりあん1F小ホール)
JR大井町駅東口徒歩0分(丸井の奥、2Fより入場可)

【公式HP】 http://www.alpha-net.ne.jp/users2/funara/nitibei/

当コーナーでは店舗からの情報を広く募集しています。店名、住所、電話番号、イベント名、開催日時、イベント内容等を明記の上、「全国ゲームセンターイベント準備会」宛にお送り下さい。なお、折り返しご連絡させていただくことがありますので、窓口となるご担当者の方のお名前を必ずご記入ください。E-mailによるお申し込みも大歓迎です。

ゲームセンターイベントリスト

茨城県
★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10　029-221-1001
11/5(日)15:00～　第4回オラタンver5.66 ポイントランキングバトル
11/11(土)19:00～　対戦者大募集!?　スパⅡX&ストⅢ&ZERO3　1コイン2クレジット!!
11/12(日)　限定対戦台イベント第1弾　この日限り!?アウトフォクシーズ対戦台
11/18(土)19:00～　第9回ストⅢ3rd大会
11/19(日)19:00～　アルカディアに名前を刻め!!　第5回ギルティギアゼクス大会
11/25(土)21:00～　バーチャファイター3tb対戦会　フリープレイです!!
11/26(日)　限定対戦台イベント第2弾　この日限り!?　ティンクルスタースプライツ対戦台
◆ギルティ大会優勝者は、次回の大会タイトルに「～杯」というふうに名前を刻めます。名前がそのままアルカディアに掲載されるかも!?

東京都
★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル　03-5330-8595
11/12(日)16:00～　ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産大会
11/26(日)16:00～　CAPCOMVS. SNK大会
※どの大会も参加費無料です。上位入賞者には豪華記念品も。くわしくは、ホームページにて。
http://www.alpha-st.co.jp/

★ゲームプラザGAO新小岩店
葛飾区西新小岩1-10-9　03-3696-5525
11/22(水)～23(祝)10:00～　働くお父さん・お母さんありがとう!!　感謝感謝勤労感謝の日・景品大放出イベント◆日頃がんばって働いているお父さん・お母さんに感謝を込めて、景品をいっぱい取ってもらおうというイベント。

★トライアミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10　03-5295-2345
毎週(金)18:00～　スパⅡXやりほうだい◆500円でスパⅡXやりほうだい!!都内の有名プレイヤーもいっぱい来ます!　1Fでエントリー受付してます。
平日の～14:00　タイムレンタル◆プライズをのぞくすべての台が対象です。1時間1000円でレンタルできます。追加オプションもあり。

千葉県
★アミューズメントエース津田沼
千葉県船橋市前原西2-15-1047-475-8918
毎週土曜日19:00～　オラタン5.66ランキングバトル
◆順位の下位から上位へと対戦する勝ち抜き戦です。参加したいプレイヤーはお店かHPをのぞいてください。
※http://www.sonic-ace.co.jp/

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F　047-485-2235
11/25(土)9:00～　ゲームの日◆1時間300円でフリープレイ(13:00まで)
11/26(日)16:00～　CAPCOMVS.SNK大会◆気軽に参加して下さい

長野県
★プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F　0263-35-6744
11/11(土)18:00～　第14回ストⅢ3rd大会◆プレイヤーの熱い要望にお応えしてついに復活!!　3rdプレイヤーはぜひ参加して下さい!　参加費無料・当日受付
11/25(土)18:00～　第4回ギルティギア ゼクス大会◆全国大会へ向けて盛り上がるGGX。ご参加お待ちしています。参加費無料・当日受付。
常時開催　Mr.ドリラー2 地下帝国の逆襲◆2000mモードをクリアされた方には、殿堂入りの記念撮影とともに1時間分の筐体レンタル券をプレゼント!

愛知県
★ユーファクトリー豊明店
豊明市三崎町丸の内1-7　0562-92-9262
11/5(日)15:00～　鉄拳タッグトーナメント大会◆今回もシングル戦とペアプレイ戦の大会を予定しています。
11/12(日)15:00～　ヴァンパイアセイバー大会◆人が集まるの不安です……。
※いずれも参加費は無料です。スプラッターハウス、ドラゴンスピリット入荷!ぜひ遊びに来て下さい。

大阪府
★チャレンジャーGAMGAM店
大阪府吹田市岸部1-24-9　06-6317-0433
11/5(日)17:00～　第3回全日本プロレス3大会inガムガム
◆デフォルトキャラのトーナメント戦。VMキャラ限定のトーナメント戦。VMオリジナルレスラーを持参して下さい。
11/26(日)　第6回ソウルキャリバー大会inガムガム
◆個人戦15:00～(基板使用)。チーム戦個人戦終了後～DC使用)。
※参加費無料。豪華賞品有。

京都府
★a-cho
京都市中京区寺町四条上る東大文字町302・303　045-251-2333
11/4(土)9:00～　ダービーオーナーズクラブ入荷記念イベント
◆開店後1時間以内に6クレジット投入の方に3クレジットをサービス(1人1日1回:12/3まで)
11/18(土)～19(日)　バーチャロンオラタンVer. 5. 66・3on3大会
※詳細は、http://www67.tcup.com/6710/zapper.htmlまで
VF3tbの5on5(ビートライブ杯シード件争奪戦)を12/2・3に実施予定。

滋賀県
★遊ingポイントセオラ
草津市大路1-7-12　077-562-0428
11/23(祝)17:00～　「ゲームの日」特別イベント・全台フリープレイ◆音ゲーと一部のゲームをのぞくすべてのビデオゲームがフリープレイに!!　時間制なのでご注意を。
11/26(日)16:30～　オラタン5.66大会◆毎月最終日曜日はオラタンの日。VM持参でどうぞ!

★ゲームステーションパロ草津店
草津市大路1-14-1　077-567-2276
11/19(日)15:00～　第13回 DOA2 ミレニアム大会
11/26(日)15:00～　第2回ギルティギアゼクス大会
※すべてシングル戦、受付当日13:00～。参加費無料で開催します。

鳥取県
★スーパーヒーロー倉吉店
倉吉市見日町633　0858-23-5255
11/12(日)14:00～　KOF2000フウキグループ大会・店舗予選◆3人1チームで集合だ!!
11/23(祝)　「ゲームの日」イベント実施!!　◆みんな来てね。

福岡県
★セガ・ワールド博多
福岡市博多区博多駅南6-7-33　092-481-1645
11/4(土)　バーチャロン定例ランキングバトル
11/5(日)11:00～　DOC中級者大会&初級者DOC講習会◆中級者大会=定員32名(打ち切り)、大会参加費1000円。新馬より作成して頂き獲得賞金を競います。◆初心者講座は中級者大会終了しだい。定員32シート分まで(1シート2名様までOK)。大会参加費 1シート500円。スタッフが馬の育成方法、データシート使用法、鞭入れのコツなどをお教えします。1シートにお連れの方と2名までいっしょに参加できます。※11月に多数開催されるDOC大会に向けて、馬を鍛えて頂くために企画。初心者の方には、新馬作成から鞭のたたきかた、脚質にあわせた鞭入れまでを指導、DOCの楽しみ方をお教えします。
11/12(日)13:00～　バーチャロン2:2大会「七厘ピック」◆参加費100円。二人一組による、勝ち抜きタッグトーナメント大会。90秒3本先取勝負。※ユーザー主催(恋D氏)のVOイベントです。今回は100名以上集まるのでしょうか??
11/19(日)15:00～　ギルティギア ゼクス大会◆店舗オリジナル大会。90秒3本先取勝負、完全トーナメント制。参加費100円
11/26(日)15:00～　タイピングオブザデッド大会(ローマ字限定)◆勝ち抜きトーナメント制。参加費100円。

★天神GIGO
福岡市中央区天神2-7-6　DADAビル092-724-5971
11/23(祝)11:00～　「天神GIGO杯ダービーオーナーズクラブ大会」◆ダービーオーナーズクラブのポイント制レース大会

長崎県
★プラボ浦上
長崎市中園町5-23　095-848-2223
11/5(日)14:00～　第1回KOF2000チーム大会◆トーナメント戦・敗者復活あり。クーラ・京・庵・EXストライカー無し、チームのみのエントリーとなります。参加費100円。
11/12(日)14:00～　第3回ギルティギア ゼクスゲーム大会◆2人1組の勝ち抜き戦。組み合わせはくじ引きでします。敗者復活あり。参加費100円。
11/19(日)14:00～　第2回CAPCOMvsSNKゲーム大会◆トーナメント戦・敗者復活あり。VM使用可。EX・隠しキャラ使用OK。参加費100円

熊本県
★ゲームプラザ白山
熊本市九品寺5-15-7　096-362-2772
11/4(土)20:00～　鉄拳TT"2on2"バトル◆2人1組でのチーム戦です。受付は18時より。
11/18(土)20:00～　ストⅢ3rd"2on2"バトル◆2人1組でのチーム戦です。受付は18時より。
※最新イベント予定は、http://sv.redbit.ne.jp/「plaza/で。

第7回GCN杯「CAPCON VS.SNK」開催迫る!!最新大会スケジュール

GCN杯の冬季大会「CAPCOM VS. SNK」が11月19日から開催となる。高田馬場BET,50を皮切りに行なわれる。1月28日の決勝大会へ向けて白熱したハイレベルな対戦が繰り広げられるだろう。参加プレイヤー諸君、最終調整段階だぞ。乗り遅れるな!!

〔大会ルール〕
●個人選トーナメント　●予選時のキャラ変更不可(決勝大会はOK)
●その他はデフォルト設定　●各予選大会の上位2名が決勝進出

〔お問い合わせ先〕
MOM西葛西店　担当:加藤　TEL：03-3675-8737

第7回GCN杯「CAPCON VS SNK」大会

開催日	開催店舗	電話番号
予選大会		
11/19(日)	BET.50	03-3203-5254
11/23(木)	ゲームフォーラム21	0424-76-5657
11/26(日)	ラビリンス	03-3936-7665
12/ 3(日)	ゲームプラザニューヨーク	0467-44-0027
12/ 9(土)	ゲームインファンファン秋葉原店	03-3861-6520
12/10(日)	ゲームニュートン	03-3558-9776
12/17(日)	アミューズメントエース	0247-475-8918
12/20(土)	MOM西葛西店	03-3675-8737
1/21(日)	ゲームセンターB-1	0471-44-5597
決勝大会		
1/28(日)	MOM西葛西店	03-3675-8737

毎年恒例!! プレイマックス新宿&鉄拳で年越!!

毎年恒例となりつつある大晦日のイベントが今年もプレイマックス新宿店で行なわれる。20世紀最後の大会、そして新時代への幕開けもあって、今世紀最後にして最高の大会となること間違い無し!?　なお、開催予定イベントは以下の通り。大会概要など詳細は次号にて。

【第6回Jurio杯最強プレイヤー決定戦】
今回はシード無し、くじ引きだけによるトーナメント戦を予定。実力だけで勝負が決まるサバイバルマッチが展開されそうだ。　開催日:12/30

【第2回Jurio杯5on5大会】
参加チームを複数のリーグに分けた早稲田式（5セットの対戦台を使い1度に試合を行なう）の総当りリーグ戦を開催する。　開催

【ランキングバトルも開催中】
毎週金曜日19時からのランキングバトルも相変わらずの熱気で盛りあがっている。金曜日ということもあり、毎週多くのつわものプレイヤーが集まっているようなので、腕に自信のある人は1度足を運んでみてはどうかな?

【お問い合わせ先】
PLAYMAX新宿店　担当・佐野
TEL：03-3342-3071

トライAMタワー グラディウスシリーズ ファン感謝イベント!!

トライアミューズメントタワーで、11月3・4・5日にグラディウスファン感謝イベントが開催されるぞ！　題して「グラディウスⅡ(海外版)リレープレイ」。これは、海外版「グラディウスⅡ(バルカンベンチャー)」のコンティニュー機能を利用して、ひたすら周回を重ね、1周クリアまたは残機が無くなったら次のプレイヤーに交代するというチョット珍しい企画だ。参加は無料だから、じゃんじゃん周回しよう！　当日は有名プレイヤーが多数来店する予定。また、期間中3日間ともグラディウスⅠ～Ⅳが全台フリープレイとなるぞ。

【開催日】　11月 3日(祝)～5日(日)
【時間】　10:00～22:45(5日は21:45まで)
【開催場所】6Fグラディウスコーナー

【お問い合わせ先】
トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10
TEL：03-5295-2345
<http://www.try-inc.co.jp/tower/>
担当:鈴木

ストⅢといえばココ! 東京・板橋ゲームニュートン イベント情報

ストⅢでその名を轟かせているゲームニュートン。強者共が集うこの店にぜひとも挑戦してみてほしい。もちろん、いろんなイベントが開催されている。フリーイベントで腕を磨いて参加しよう。

ゲームニュートンイベントスケジュール

11/1(水)	ストⅢ3rdフリープレイイベント	18:00～
11/3(金)	鉄拳TT 2on2(同キャラ不可)	15:00～
11/4(土)	ストⅢ3rdランキングバトル	19:00～
11/5(日)	KOF2000大会	15:00～
11/8(日)	ストⅢ3rdフリープレイイベント	18:00～
11/11(土)	ストⅢ3rdランキングバトル	19:00～
11/12(日)	CAPCOM VS SNK大会	15:00～
11/15(水)	ストⅢ3rdフリープレイイベント	18:00～
11/18(土)	ストⅢ3rdランキングバトル	19:00～
11/19(日)	ストⅢ3rd 3on3ニュートンカップ第2回	15:00～
11/22(水)	ストⅢ3rdフリープレイイベント	18:00～
11/23(日)	ストZERO3大会	15:00～
11/25(土)	ストⅢ3rdランキングバトル	19:00～
11/29(水)	ストⅢ3rdフリープレイイベント	18:00～

★詳細・大会参加費　一人100円
★フリープレイイベント　参加費400円

【お問い合わせ先】
東京都板橋区志村3-24-3 TEL：03-3558-9766
ゲームニュートン　担当:店長松田

恒例!! ビートライブ イベントスケジュール

VF3tbの全国統一選「VFRビートライブCUP」が終わっても、ビートライブの大会は続いていく……。というわけで、ビデオゲームの聖地「ビートライブ」の11月イベント予定だ。

ビートライブイベントスケジュール

11/3(休)	ギルティギア ゼクス フリープレイ	20:00～
11/4(土)	ストリートファイターⅢ3rd STRIKE タンデムバトル	19:00～
11/5 (日)	第12回 ソウルキャリバー3on3バトル	14:00～
11/10(金)	ギルティギア ゼクス フリープレイ	20:00～
11/12(日)	ギルティギア ゼクス大会	20:00～
11/17(金)	ギルティギア ゼクス フリープレイ	20:00～
11/18(土)	ストリートファイターⅢ3rd STRIKE タンデムバトル	19:00～
11/19(日)	テトリス・ザ・グランドマスター タイムアタック大会	14:00～
11/23(祝)	鉄拳タッグトーナメント大会	14:00～
11/24(金)	ギルティギア ゼクス フリープレイ	20:00～
11/26(日)	2000東京ベイエリアカップ	8:00～

※　フリープレイイベントは20:00～閉店(1:00)までの5時間、400円でフリープレイを楽しめるイベント

【お問い合わせ先】
コミュニティ ベースメント ビートライブ
東京都町田市森野 1-37-8 今村ビルB1
TEL&FAX：042-710-0508 担当:山岸/根岸
■HomePage　http://www.beat-tribe.com
■ E-Mail　info@beat-tribe.com

ゲームセンターB-1 11月イベントスケジュール

千葉県柏市のおなじみゲーセン「B-1」。今月も週末イベントが目白押しだ。イベント参加費は相変わらず無料。当日の開催直前までエントリーOKだぞ。

ゲームセンターB-1
11月イベントスケジュール

11/2(木)	カプコンVS.SNKランキングバトル	20:00～
11/4(土)	KOF2000大会	15:00～
11/5(日)	カプコンvsSNK大会	15:00
11/11(土)	鉄拳TTランキングバトル	20:00
11/12(日)	ギルティギアゼクス全国大会予選	15:00
11/14(火)	シューティングゲームフリープレイ	20:00
11/18(土)	餓狼伝説スペシャル大会	15:00
11/19(日)	カプコンVS.SNK大会	15:00
11/23(祝)	カプコンvsSNKランキングバトル	15:00
11/25(土)	KOF2000大会 鉄拳TTランキングバトル	15:00 20:00
11/26(日)	ギルティギアゼクス大会	15:00
11/28(日)	シューティングゲームフリープレイ	20:00

【お問い合わせ先】
GAMECENTER B-1
千葉県柏市旭町1-1-16　中崎ビル地下1階
TEL：0471-44-5597

当コーナーのメールアドレスは、location@arcadiamagazine.comです。また、電話・FAXでのお問い合わせも大歓迎です。なお、情報提供いただく際の注意事項ですが、弊誌発刊日とイベント開催日にご注意下さい。せっかく情報を頂いても、本が出る頃にはイベント終了ということがありえますので。次回は12月以降のイベント情報をお待ちしてます!!

初心者STEP UP☆列伝

第2弾 エキサイトファイター翔

第2話：あの跳び込みを墜とせ！

Presented by CZ企画（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト　VOVO

ウイッス、オレ鷹島翔。リバーサル専門学校の1年生だ。前回はラスト4フレームしか出演していなかったオレだけれど、実はれっきとした主人公。アルカディアとかいう店でゲーセンデビューも果たしたことだし、ここからが本番って感じだね！

鷹島 翔（翔）
タクミの堅実なプレイスタイルにあこがれる18歳の専門学校生。いいことも悪いこともすぐに忘れ、熱くなるのも冷めるのも早い。目的を見つけると、そこに向けてしばらくの間ひた走る。

翔、タクミと出会う

「今日はやってやる。昨日徹夜でお気に入りのカラー（※1）も作ったことだし（フフ、これなら普通のリュウと区別がつくまい）。ここまで準備万端整えたオレになら、きっと勝利の女神ちゃんが微笑んでくれるに決まってる」

気合を入れてアルカディアに駆け込んだオレ。目指す台は、カプコン vs. SNKだ。

チャリーン

選ぶキャラは、もちろん殺意の波動に目覚めたリュウ。オレは、コイツを生涯のパートナーと決めている。なぜかカタコトの日本語をしゃべるのが気になるが、このカッコよさを考えれば、帳消しってもんだ。

ラウンド　ワン　ファイッ

朝感じた予感は、まがい物ではなかった。なんだかよくわからないけれど、相手の動きが見える。ホラ、なんか跳んできそうな感じ……。き、来たぁー！

「今だ、しょーりゅー」

スコーン!!

「あ！　アレ?」

コロコロコロ……

さっきまで正常に作動していたオレのレバーは、玉が飛んで今や見る影もない。先っぽがギザギザした、ただの棒だ。やべぇ、ひょっとしてオレ、壊したかも。

「オイ、待てよ。玉、オイ、玉ああああぁ」

「お、レバーの玉取れちまったのか。待ってろ、今直してやっから」

そこに立っていたのは、目つきの鋭い金髪の店員さんだった。

「え、あ、スイマセン壊しちゃって」

「何言ってんだ。こんなのは壊したうちに入んねーよ」

店員さんはそう言うと、コンパネ（※2）を開け、なにやら作業を始めた。なるほど、レバーはこうやって直すのか。

「お前、最近よく来てんな（つかみはこんな感じだろ）」

「そ、そうスか？」

「このゲーム、気に入ってんの？（ちょっとカマかけて……）」

「ええ、そりゃもう」

「で、どうよ（食いついた！）」

「へ？」

「強くなりてーのか、ってことさ」

「……ハイ！」

「じゃあ決まりだ。タクミ！」

「お呼びですか」

そこに現れたのは、そう、昨日すばらしいプレイをしていた……あの人だ！

「コイツは、うちの店のタクミってんだ。まあ、2D格闘ならそこそこ腕があるから、いろいろと訊いてみな」

「は、はあ。でも……」

「そういや、名前まだ聞いてなかったな」

「あ、鷹島翔です」

「じゃ、翔でいいな。てなわけで、オレら仕事に戻るから」

あのメガネを狙え！

なんか、スゴイことになってる気がする。これが風雲急ってやつ？　でも、あのスゴイ人と知り合いになれそうってのはラッキーかも。もう1人の店員さんも、悪い人じゃなさそうだし……。まあいいや。とりあえず今は対戦かな。

「今度の標的は、と。アイツだ！」

対戦台の向こうに座っているのは、いかにもさえないメガネ君。これならオレでも勝てそう？

チャリーン

「おい、タクミ。アイツまた乱入したぜ。あの対戦どうなるかね」

「あのメガネ、あんな風に見えて結構やるんですよ」

「ほう」

「でも、どのゲームでも、勝てなくなるとすぐキャラ変えるんで」

「お前、そういうの嫌いだしな」

「多分、今回は勝てないでしょう。でも、当面の目標としてはいいレベルですね」

ラウンド　ワン　ファイッ

メガネ君のキャラは、ブランカ、バイス、ケン。試合の序盤は、ほぼ五分といった感じだった。

波動拳ッ、ピョーン、ガッツ

ふう、危ない危ない。素早いジャンプ攻撃を何とかガード。

ツカツカ……ポイッ

あ、投げか。次は警戒しないと。

ガッツ、ペチ、バシワウーン

くそっ、今度は打撃か！

結局、ブランカは倒したものの、オレのリュウは2人めのバイスに倒されてしまった。おかしいなあ、それほど実力に差があるヤツだとは思えないのに……。

タクミ[illegible]のアドバイス

昇龍拳のような無敵対空にも、必ず死角はあります。遠距離からの跳び込みや、自分を跳び越すめくりは、このような技が当たらなくなるので注意しましょう。遠いなら昇りジャンプ攻撃、めくりなら素早く出せるしゃがみアッパーなどで落とすのが、常套手段です。また、空中ガードや空中ダッシュといったシステムがついているゲームでは、そもそも対空の概念が変わります。このあたりは、ゲームごとの特性を理解して対処するしかないでしょうね。

空中戦のシステムは、対空概念に大きな影響を及ぼします。最優先で理解しましょう。

ゲー事典
<脚注>※1：「カプコン vs. SNK」では、DC版で作ったオリジナルのカラーをVMに保存し、アーケードで使うことができる。※2：レバーやボタンがついている操作パネルのこと。玉がゆるんだ場合は、レバーの根元にドライバーを差し込んで締める。※3：相手を跳び越し、後方にある攻撃判定部分を当てる跳び込み方法。ガード方向が逆になるものが多い。

宮本宏和（ミヤモト先生）
全国トップを何度も取ったことのある歴戦のシューター。アルカディアのシューティング担当で、バイトの中でもリーダー格。気性は荒く、人に世話を焼くのが好き。26歳。実家は金持ち。

沢登 巧（タクミ）
アルカディアで働く店員の1人で、2D対戦格闘のスペシャリスト。そのポーカーフェイスが女のコに人気の22歳。冷静沈着な試合運びがウリだが、ときどき熱い一面を見せることも。

勝てない理由

見てろ、もう1回やればこんなヤツ……

ドム、ケィ、オゥ

「あれ？　こんなはずは……」

ワウーン、ケィ、オゥ

「オイオイ、とりあえずその辺にしとけよ。あんま熱くなって連コインしても進歩しねーぞ」

振りかえると、そこにはさっきの店員さんが立っていた。

「あ、さっきの……」

「宮本でいいよ」

「タクミです」

あちゃー。無様に敗北するところを見られてたか。

「あ、エート、翔くんだったっけ。キミとあのメガネ君で、どこに差があるか、わかる？」

「あんな弱いヤツ、もう1回やれば勝てると思うんスけどね」

「あぁ？　いいかボウズ……」

「まあまあミヤモトさん。相手はノスケくんじゃないんだから。でね、翔くん。負けているときには、ちゃんと理由があるんだよ。そこをわかってからもう1回やってもいいんじゃないかな？」

「え？　それってどういう……」

「いいかい、キミとメガネ君でもっとも差があるのは、跳び込まれたときの対空迎撃率なんだ」

「対空迎撃率……ですか？」

「要するに、相手を無事に着地させないってことかな」

「ふむふむ」

「ジャンプ攻撃をガードするってことは、それだけで相手に攻めるチャンスを与えてしまうんだ。さっきの対戦でも、そのあとの攻めでダメージを受けているシーンが多かったはずだけど……」

むむ、確かにそうだ。アレを落としていれば、逆にダメージを与えることにもなるわけだし。

「で、キミの使っているリュウの場合、対空に強い昇龍拳を持っているんだから、正面からの跳び込みは全部落とせるはずなんだ」

「でも、とっさの場面だとなかなか……」

「最初は、相手の跳び込みをいつも意識しながら動くといいよ。ある程度読んでいれば、ちゃんと出せるでしょ？」

その後も、タクミさんはいろんなことを教えてくれた。昇龍拳も万能ではないこと、ほかにもいろいろな対空技を使わなければならないこと……。

「そして何より、対空をマスターするためには失敗を恐れないハートが必要なんだ」

タクミさんは、そう言ってオレの胸を指差した（カ、カッチョイイー！）。

「うおぉおぉ、燃えてきたぁ！」

上達と敗北と

その日、オレは閉店まで対空の練習を続けた。この地味な練習が、明日の勝利につながると信じて。

「どうよタクミ。翔の様子は」

「そうですね。思ったとおり、根性はありますよ」

「それ、重要。努力できるってことも、立派な才能なんだよな」

「たまにはいいこと言いますね」

「うるせぇ！」

そして翌日。今日もメガネ君は対戦台に座っている。

「よし、今日こそやったるぞ！」

チャリーン

メガネ君のオーダーは昨日のとおり。ブランカが先鋒だ。

シュッシュッ、波動拳ッ

まずは小技と波動拳で牽制するオレ。そんな中でも、つねに意識は相手のジャンプに絞られている。

ピョーン

「きたっ！」

昇龍拳ッ、ドドドスッ！

イメージどおりにヤツの跳び込みを撃墜し、ブランカを撃破。さあ、お次はバイス。めくり攻撃（※3）がやっかいな相手だ。

ピョーン、バシッ！

とくに意識せずスムーズにしゃがみアッパーが出せたのは、昨日の練習の成果なのだろうか。

「いける！」

ケィ、オゥ

よし、やったぞ。さて、残るはケンか。似たようなキャラでちょっとやりにくい感じ。

波動拳ッバシッドスッ

今までの2キャラと違い、ケンはあまり跳んでこない。しかし、昨日教わったとおり、今の課題は対空迎撃率。ここはガマンだ。

「跳んで来い、来い」

バシッケィ、オゥ

「あれ？」

結局、ケンは最後まで跳んでこなかった。悔しさがわきあがる。

「それでいいんだよ」

「あ、タクミさん。オレ、対空に集中してたら地上技をバキバキくらって……」

「結果的には勝てなかったけど、対空迎撃率は昨日より格段によくなっているよ。今はそれだけできれば十分。地上戦とのバランスとかは、これから覚えればいいんだ」

そうか。そうだよな。まだ始めたばかりに等しいんだし。そう、これからなんだよ！

タクミのちょっとクールダウン

人は皆、自分のことを悪く思えないもの。勝てないことをキャラのせいにしてしまったりすることもあるはずです。しかし、それも度がすぎればただの弱キャラ自慢。そんなグチばかりもらしていると、友人をなくしてしまいますよ。

下の問題で5項目以上当てはまった人は、自分が強いと思っているキャラに乗換えてみましょう。そこでもアナタは言うはずです。「このキャラ弱い」と……。

弱キャラ自慢度チェック問題

- 雑誌のダイヤグラムで自キャラが上位にいるとムカつく
- 雑誌に「無敵がない」と書いてあると安心する
- その技がオレのキャラにあれば……
- なぐさめられないと生きていけない
- 今回の昇龍相打ちになりすぎ
- 技の欠点を探すのが得意
- こんな技使い道がない
- オレはがんばっている
- ヤツはがんばってない

「よーし、なんか強くなれそうな気がしてきたぞー！」

相も変わらず気分転換の早い翔。残念ながら今回はメガネ君を倒すことはできなかったけど、次こそはきっと……？

ゲー事典　このコーナーではみなさんからのお便りを募集しています。ゲーム攻略に関する疑問、質問、意見、取り上げてほしいテーマなどありましたら、〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「初心者STEP UP列伝」係 または、post@arcadiamagazine.com までお寄せください。

アルカディア編集部 無責任編集
ゲーマー用語の基礎知識

今回のテーマは『ハイスコア』に関する用語の解説。普段あまり耳慣れない言葉から、ハイスコアを申請するうえで必要になってくる専門的な用語まで、幅広い意味での業界用語を扱っていく予定だぞっ！

Text：伊勢猫＆京城
挿し絵：きらり屋

今月のキーワード
『ハイスコア①』

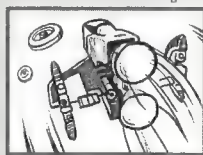
※記事内の記号について
「同」……同義語を表します。
「類」……類義語を表します。
「対」……対義語を表します。
「例＞」……使用例です。
　また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切って表しています。

▼あ行▲

ウソスコ【うそすこ】
ウソスコアの略語。実際にプレイをしていない嘘のスコアを指し示した造語。妄想で適当な点数を出したと言い出したり、計算で導き出した点数を申請しようとするものが多い。しかし、そのスコアの噂を実際に聞きつけたスコアラーが遠征してくることも多々あり、一瞬でバレることが殆ど。また、主催側の制裁措置よりもプレイヤー同士での追求、制裁の方が遥かに厳しく、このレッテルを貼られてしまうと、スコアラーとしての復帰はほとんど絶望的。

永パ【えいぱ】
永久パターンの略語で、いつまでもゲームが終わらないこと全般を指し示す造語。ハイスコアにおいては「特定の場所で特定の行動を繰り返すことで、ゲームが終了せずにスコアが入り続けること」が、その定義となる。点数の入らない～もあり、インカムにも大きく影響するため、様々な対策や処置（永パ防止キャラ、タイマー自爆等）は考案されているが、現在でもバグ等で発生してしまうことが多い。

ALL【オール】
「全体の、全部の」といった意味を持つ英単語。ハイスコア用語として用いられる場合は、ゲームをコンティニューせずに1コインでクリアしたことを指す。（同1コインALLクリア）また、コンティニューするのと同じように、対戦ゲームで乱入した、或いは乱入された場合も～とは認められない。

▼か行▲

カンスト【かんすと】
カウンターストップの略語。スコアが得点表示の限界に達し、上限を振り切ってしまった状態のこと。1982年にナムコから発売された『ゼビウス』以降、1千万点を得点表示の上限としたゲームが大半を占めるため、1千万＋αを～と捉えがちだが、『雷電』なら、「99,999,990」が表示限界となり、『マーズマトリックス』に至っては「999,999,999,990」へ到達した時点をもって、始めてカウンターストップを達成したと言える。

工場出荷設定【こうじょうしゅっかせってい】
ゲーム基板の制作工場から市場へと出荷される段階で、あらかじめ設定されたメーカーオフィシャルによるゲーム設定のこと。具体的には、ゲームランクや自機数など、ゲーム毎に様々な設定項目が決まっている。原則的にハイスコア集計では「統一された条件下で競い合うこと」が基本となるため、ゲームランクや自機数などといったスコアに関係したゲーム設定を変更して出されたスコアは、集計の対象外となる。例＞このゲームは、ハードランクが～となります。

▼さ行▲

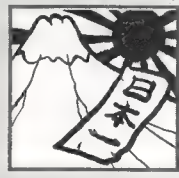
残+○○【ざん+○○】
ハイスコアを申告する際に、その備考欄へと書き加えられる情報のことで、ゲーム終了（クリア）時の情報のこと。自機の残機数など、特にスコアに関係している事柄を優先するのが一般的。例えばゲームクリア後、残機がボーナス加算される場合であれば「残機×1」と表記し、残りボムボーナスがあるような場合は「残ボム×2」のように表すことになる。

締め切り日【しめきりび】
文字どおり、スコア集計を締め切る日のこと。これを過ぎてしまうと、どんなに高い点数を出しても次回以降の集計へと持ち越される（現在、本誌では1カ月に1回～がある）。また、更新されなくなったハイスコアのことを「最終（或いは終了）スコア」とも呼ぶ。

集計打ち切り【しゅうけいうちきり】
集計の対象となっているゲームで、永パ、或いはそれに類する事柄が発覚、それ以降のスコアを集計する意味合いが薄いと判断された時や、スコア集計が事実上不可能な場合に集計の主催側から下される裁定。また、対象となるゲームのスコアがカンストしてしまった場合も集計が続行できなくなってしまうため、例外的に同様の措置が取られることになる（同集計終了）。

スコア申請【すこあしんせい】
ゲームセンターでプレイしたゲームの、スコアを申請する行為。基本的に申請の際は、その店舗の店長や店員、ハイスコア担当者などの確認を受けるのが必須事項で、これらの人物による承認を受けなかったスコアはどんなに高いものでも無効。また、ハイスコア集計店以外の店舗で出したスコアを、ハイスコア全国集計コーナーに申請することを「個人申請」という。

スコアラー【すこあらー】
ハイスコアを出す人、或いは狙う人の俗称（同ハイスコアラー）。近年、対戦ゲームや音楽ゲームの一大ブームによって増えたプレイヤー層に圧倒されているのが実情。このため、新規にハイスコア業界へと足を踏み入れるプレイヤーの数は、年を追うごとに減少していく傾向にある。また、ゲームの腕前やハイスコアを出すための努力だけでなく、財力も必要となる。

捨てゲー【すてげー】
プレイ中のゲームを止めてしまうことを指し示す造語。プレイ中に致命的なミスを犯してしまい、それ以上続けても意味がないときにプレイを放棄する行為で、無駄な時間を節約することが目的となる。例＞締め切りが近づくと～の数が増えちゃって、お金が持たないよ。

全一【ぜんいち】
全国一位、全国トップの略語。集計対象のゲームで唯一、全国の一位を取ったプレイヤーのみに与えられる絶対的な栄誉。この栄光を目指して、ハイスコアラーたちは努力と研鑽の日々を過ごしている。

COLUMN スコアネームとアルファベット

　『アルカディア』でも、月ごとに行なわれているハイスコアの集計欄を見てみると……対象ゲームや得点に加えて、謎のアルファベットや文字などが無秩序に記載されていますよね？　こういった業界に一度でも足を踏み入れた人ならいざしらず、ほとんどの人には意味のない羅列にも思えますが……実はコレが「スコアネーム」と呼ばれるシロモノ。まあ、作家さんがよく使っている「ペンネーム」と同じようなモノと考えてもらえばいいわけですが、やたらと目に留まるアルファベットにも、それなりの理由があります。
　その一番の理由となるのが、ゲームのスコアランキング画面におけるネーム入力。名前を入力しようとして、アルファベットと数字しか入力できない――なんて経験は誰でも一度ぐらいあると思いますが、じつは国産のゲームのほとんどがこの方式。さらに3文字入力が基本となれば……もう、おわかりですよね？　このため、イニシャルや頭文字をスコアネームにしている人が多いってわけです。まあ、中には雑誌への掲載を考えに入れて、色々な文字を記入してくる人も多いようですが……仲間内や知り合いだと愛称としても使ってくるので、これから名乗るのなら考えてからつけた方がいいですよ！

惜しくも！ボツ用語
スバる【すばる】：他人の攻略パターン、他店舗の様子等を悟られないようにして探るスパイ活動(?)のことで、トラブルの原因となりやすい。近年はインターネットの普及で、出向かずに情報が手に入ることも多いが……結局、最後にモノをいうのは自分の足。ちなみに他店舗を公に訪れて、情報を交換する場合は「遠征」等と言ったりもする。（伊勢猫）

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

タイトル	価格
――カプコン――	
1944(CP2ソフト)	78,000
マーズマトリックス(CP2ソフト)	15,000
マーブルVSカプコン2	90,000
パワーストーン2(NAOMIソフト)	10,000
グレート魔法大作戦	13,000
グレート魔法大作戦(CP2ソフト)	10,000
SPAWN	80,000
SPAWN(NAOMIソフト)	4,000
★CP SYSTEM III★	
ジョジョの奇妙な冒険	4,000
ストリートファイターIII 2nd IMPACT	10,000
★CP SYSTEM II★	
CPSIIマザーボード	4,000
19XX(ソフト)	15,000
D&Dシャドーオバーミスタラ(ソフト)	23,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	2,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	10,000
ストリートファイターZERO3(ソフト)	12,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	1,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	3,000
ストリートファイターZERO2ALPHA(ソフト)	5,000
パワードギア(ソフト)	15,000
★その他のシステム★	
F-1ドリーム	3,000
ストリートファイター2 (4/11Ver)	8,000
ストリートファイター2 (5/22Ver)	8,000
戦場の狼II	12,000
大魔界村(初版)	45,000
天地を喰らうII	15,000
ナイツオブザラウンド	12,000
バース	10,000
ファイナルファイト	20,000
ブラックドラゴン	18,000
魔界村	20,000
ロックマン ザ・パワーバトル	5,000
ワンダー3	17,000
――ナムコ――	
ブレイブブレイド	25,000
月華の剣士 第二幕	3,000
ゴーストパイロット	4,000
サイバーリップ	3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 95	4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	2,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	10,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 98	7,000
サッカーブロール	1,000
雀神伝説	5,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	10,000
将棋の達人	10,000
ジョイジョイキッド	2,000
ステークスウィナー	500
ステークスウィナー2	500
スラッシュラリー	2,000
ソニックウイングス3	7,000
ダブルドラゴン	7,000
ダンクドリーム	5,000
ティンクルスタースプライツ	12,000
ニンジャコマンドー	8,000
ネオ・ドリフトアウト	8,000
ネオ・ボンバーマン	12,000
ネオジオカップ 98	5,000
バカ殿様麻雀漫遊記	5,000
パズルdeポン！	5,000
パズルボブル	2,000
パニックボンバー	1,000
パワースパイクスII	1,000
ビッグトーナメントゴルフ	15,000
ビューポイント	5,000
ファイターズヒストリーダイナマイト	3,000
ファイトフィーバー	10,000
ファイヤースープレックス	500
フリップショット	3,000
ブレイカーズリベンジ	5,000
ベースボールスターズ プロフェッショナル	1,000
麻雀狂列伝	3,000
マジカルドロップ3	5,000
マネーアイドル エクスチェンジャー	6,000
ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ	4,000
エックスマルチプライ	16,000
快傑ヤンチャ丸	5,000
海底大戦争	32,000
格闘野球リーグマン	20,000
ぐっすんおよよ	2,000
スペランカー	25,000
ファイアーバレル	20,000
フック	18,000
ムーンパトロール	15,000
メジャータイトル2	2,000
ロードランナー4	25,000
――バンプレスト――	
ウルトラマン	2,000
ウルトラマン倶楽部	6,000
ウルトラ警備隊	20,000
機動戦士ガンダム	6,000
スーパースラムズ	20,000
超時空要塞マクロス	15,000
超時空要塞マクロスII	14,000
ドラゴンボールZ	10,000
バンバンボール	7,000
――カネコ――	
ギャルズパニックS2	30,000
サイヴァーン	10,000
閃激ストライカー(サブ)	1,000
ギャルズパニック3	10,000
――セガ――	
★MODEL 3★	
バーチャファイター3tb (PCB)	2,000
★ST-V★	
ST-Vマザー	9,000
イントロDONDON！(ソフト)	500
オセロしようよ(ソフト)	5,000
上海 万里の長城(マザー付)	13,000
ファイナルファイトリベンジ(ソフト)	5,000
プロ麻雀極S(ソフト)	500
★その他のシステム★	
イチダントアール	3,000
カルテット2	20,000
コラムス	2,000
――ライジング――	
アームドポリス バトライダー Ver. B	8,000
バトルガレッガ	9,000
魔法大作戦	20,000
――日本物産――	
UFOロボダンガー	16,000
ギャリバン	20,000
テラクレスタ	10,000
妖魔忍法帳	8,000
――彩京――	
ロードランナー ディグ・ザ・ファイトVer.B	10,000
ガンバード	10,000
ストライカーズ1945	15,000
戦国エース	12,000
――データイースト――	
サンダーゾーン	25,000
スタジアムヒーロー	3,000
ダンクドリーム'95	5,000
トライアウト	2,000
トリオザパンチ	25,000
ナイトスラッシャーズ	40,000
バッテン・オハラのスチャラカ空中戦	28,000
ハンバーガー	30,000
ラストミッション(海外)	10,000
リバレーション	5,000
ワールドカップバレー' 95	5,000
――ジャレコ――	
P-47ACES	10,000
エクセライザー	8,000
エクセリオン	2,000
ゲーム天国	8,000
サイバトラー	20,000
ソルダム	8,000
ビッグストライカー	2,000
フォーメーションZ	10,000
ロッドランド	16,000
湾岸戦争	10,000
――コナミ――	
★SYSTEM GX★	
ウィニングスパイク	5,000
タスクフォースハリヤー	6,000
――ビスコ――	
古今東西干支物語	3,000
女流将棋教室	18,000
ステッガー1	5,000
ストームブレード	20,000
ドリフトアウト	5,000
ドリフトアウト'94	8,000
五月陣戦	2,000
五月陣戦2	6,000
連珠貴族	2,000
――テクノスジャパン――	
エキサイティングアワー	6,000
レッスルフェスト	1,000
――東亜プラン――	
達人王	14,000
ドギューン	8,000
――日本システム――	
弾銃フィーバロン	10,000
パズルでボーリング	3,000
――任天堂――	
ドンキーコング3	10,000
――ビデオシステム――	
ラビオレプス	16,000
――ユニバーサル――	
Mr.DO! VS ユニコーン	8,000
――その他――	
VIVID DOLLS(ソフト)	1,000
イレブンビート(ソフト)	500
カンガルー	12,000
ガンネイル	10,000
がんばれゴンタ2	8,000
逆転！？パズル番長	2,000
クイズ激烈スクランブル	2,000
グランドストライカー2	5,000
サンドスコーピオン	10,000
三刻志	3,000
上海真的武勇	8,000
上海III	15,000
スーパーオセロ	5,000
麻雀エンジェルキッス	8,000
流星雀士キララスター	8,000
E雀ハイスクール	18,000
E雀ハイスクール	25,000
アイドル麻雀放送局	1,500
イメクラ麻雀	1,000
お雀子クラブ	1,000
ギャルの告白	1,000
ジャンジャンパラダイス	17,000
スーパー大中華圏	50,000
七対子	5,000
ときめき麻雀パラダイス	10,000
ときめき麻雀パラダイス～ドキドキ編～	20,000
トリプルウォーズ	4,000
熱血 麻雀宣言！	1,000
ファイナルロマンス	2,000
ファイナルロマンス4	25,000
ファイナルロマンスR	3,000
プリティーセーラー 18禁	22,000
麻雀Gメン89	2,000
まーじゃん4Pしましょ	2,000
麻雀革命	2,000
麻雀学園 卒業編	4,000
麻雀学園祭	3,000
麻雀学園祭2	20,000
麻雀キャンパスハンティング	1,000
麻雀ギャル10連発	2,000
麻雀クリニック	8,000
麻雀激写	10,000
麻雀コミック劇場Vol. 2	2,000
麻雀シスターズ	3,000
麻雀スーパー(禁)版	10,000
麻雀大予言	1,000
麻雀大盤会	2,000
麻雀 同級生	3,000
麻雀ナンパストーリー	1,000
麻雀ねるとん牌鯨団	1,000
麻雀念力手	8,000
麻雀パチンコ物語	2,000
麻雀ビタミンC	1,000

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

タイトル	価格
ダンシングアイ	20,000
アウトフォクシーズ	25,000
エメラルディア	2,000
ギャラガ88	35,000
源平討魔伝	20,000
スーパーワールドスタジアム' 95	2,000
スカイキッド	20,000
スタースイープ	3,000
ゼビウス 3D/G	10,000
鉄拳2 Ver.B	25,000
鉄拳[illegible] Ver.B	22,000
鉄拳	18,000
ドラゴンセイバー	15,000
ドルアーガの塔	25,000
ナムコクラシック Vol.1	23,000
ニューマンアスレチックス	8,000
ニューラリーX	20,000
ネビュラスレイ	18,000
バーニングフォース	18,000
爆突機銃艇	70,000
パック&パル	25,000
パックマニア	30,000
バラデューク	12,000
ホッピングマッピー	50,000
マッハブレイカーズ	18,000
未来忍者	20,000
ラリーX	20,000
ローリングサンダー2	10,000
――SNK――	
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	65,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ 99	9,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES	9,000
MV1-B	15,000
MV1-F	12,000
MV1-FZ	13,000
★NEO-GEO★	
2020年スーパーベースボール	1,000
ASOII	4,000
アンドロデュノス	3,000
オーバートップ	12,000
キャプテントマディ	6,000
クイズキングオブファイターズ	1,000
月華の剣士	1,000
ミューテーションネイション	2,000
メタルスラッグ2	8,000
ライディングヒーロー	1,000
ラギ	3,000
ラストリゾート	6,000
リアルバウト餓狼伝説2	1,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,000
リーグボーリング	3,000
ワールドヒーローズ	1,000
★その他のシステム★	
ASO	18,000
オズマウォーズ	50,000
ギャングウォーズ	6,000
スカイソルジャー	7,000
ストリートスマート	3,000
パイオニアバルーン	50,000
ハル21	10,000
ファンタジー	50,000
――アトラス――	
ぐわんげ	22000
エスプレイド	27000
怒首領蜂	33000
ブレイゾン	2000
――テクモ――	
とんでモクライシス(ソフト)	3,000
ガズラー	12,000
ギャロップレーサー2	6,000
クイズ DNAの反乱	1,000
クイズ がくえんパラダイス	3,000
サンダードラゴン	8,000
ジェミニウイング	8,000
スーパーハイインパクト	2,000
タンクバスターズ	8,000
デッドオアアライブ++	16,000
ファイナルスターフォース	10,000
ボンジャック	20,000
雷龍	10,000
ワールドカップ'90	1,000
――アイレム――	
R-TYPE	18,000
アンダーカバーコップス	30,000
イメージファイト	12,000
エアデュエル	10,000
ティップタップ	10,000
パンクパニック	7,000
ぷよぷよ	1,000
フリーキック(P無し)	500
フリッキー	15,000
ホッパーロボ	20,000
レッスルウォー	2,000
――セイブ開発――	
サイオン	30,000
バイパー フェイズワン New Ver.	30,000
――タイトー――	
サイヴァリア リビジョン(G-ネット)	100,000
G-NETマザー	45,000
★F3 SYSTEM★	
F3マザー	9,000
究極タイガーII(サブ)	2,000
ダライアス外伝(マザー付)	18,000
パズルボブル2(サブ)	500
パズルボブル3(サブ)	500
パズルボブル4(サブ)	6,000
バブルメモリーズ(サブ)	10,000
プチカラット(サブ)	1,500
ランドメーカー(サブ)	2,000
★その他のシステム★	
Gダライアス	12,000
ヴォルフィード	5,000
エンパイアシティ1931	12,000
賞金の城	20,000
女三四郎	30,000
グレートソードマン	15,000
サンダーフォックス	12,000
地獄めぐり	5,000
スペースインベーダーDX	3,000
タイムトンネル	100,000
特殊部隊UAG	15,000
ドンドコドン(サブ)	4,000
パーティーキング2	5,000
プリルラ	25,000
べんべろべえ	25,000
ルナーク(サブ)	5,000
レイストーム	10,000
レイフォース	15,000
沙羅曼蛇2	6,000
スラムダンク2	10,000
対戦とっかえだま	4,500
ツインビーヤッホー	6,000
ときメモ対戦ぱずるだま	2,500
ドラグーンマイト	18,000
★その他のシステム★	
G. I. JOE	25,000
X-MEN	20,000
悪魔城ドラキュラ	108,000
ガイアポリス	12,000
クォース	3,000
クライムファイターズ2	12,000
クライムファイターズ2(4PVer.)	10,000
グラディウスII	17,000
グラディウスIII	20,000
グラディウスIII	35,000
恋のホットロック	40,000
ゴルフィンググレイツ(Pなし)	1,000
沙羅曼蛇	20,000
サンセットライダーズ	32,000
シティーボンバー	15,000
少林寺への道	6,000
スーパーコブラ(海外)	10,000
ゼクセクス	20,000
タイムパイロット	8,000
にゃんにゃんパニック	35,000
バトランティス	30,000
パロディウスだ！	3,000
ファイナライザー	15,000
プレミアムサッカー	4,000
魔獣の王国	38,000
マンハッタン24分署	5,000
メタモルフィックフォース	35,000
ライフフォース	25,000
ラビリンスランナー	20,000
リングの王者	1,000
ロードファイター	8,000
ローラーゲームズ	4,000
ロックンロープ	16,000
――UPL――	
NOVA2001	15,000
アクロバットミッション	8,000
スーパー上海	6,000
スターソルジャー バニッシングアース(ソフト)	1,000
セルフィーナ	8,000
ダブルウイングス	20,000
チャタンヤラクーシャンク	30,000
チャンピオンベースボールPart2	5,000
中国龍	6,000
熱答クイズチャンピオン	3,000
ノストラダムス	15,000
ハイパーデュエル	10,000
ハチャメチャファイター	12,000
ブラックホール	5,000
ブランディア	12,000
プリメーラ	5,000
ブレイガールズ2	6,000
ブレイジングトルネード(海外)	2,000
ホールランド	15,000
ぽんぽこ	20,000
もうちゃ	2,000
ロジックプロ	2,000
――麻雀・花札――	
雀々しましょ2	58,000
スーパーリアル麻雀VS	18,000
E雀さくら荘～空き部屋あります～	18,000
VS麻雀乙女線乱	20,000
スーパーリアル麻雀P3	4,000
スーパーリアル麻雀P4	4,000
対戦ホットギミック	20,000
アイドル雀士スーチーパイIII	128,000
アイドル雀士スーチーパイII	8,000
麻雀ファンクラブ	1,000
麻雀やるなら	2,000
麻雀四姉妹 若草物語	4,000
麻雀恋愛倶楽部	3,000
リアル麻雀牌牌	2,000
龍雀	2,000
わくわくキャッチャー	1,000
かぐや姫	20,000
恋こいしましょ2	20,000
スーパー華パラダイス	3,000
花とおじさん	1,000
華五光	10,000
華をやらねば	2,000
華折鶴	4,000
華弥生	3,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット(3~60回)も取扱中。
通販でのクレジットもご利用できます。

コントロールボックス・筐体

シグマ電子 新製品 雷神 ¥29,800

シグマ電子 AV-6000 ¥26,000

KIC パナカスタムロング ¥34,000

セガ アストロシティ ¥50,000~

シグマ電子 新製品 風神 ¥32,800

シグマ電子 Σ-8000 ¥15,800

KIC パナツインロング ¥38,000

お気軽によってね♥

㈱トライ

トライ アミューズメントタワー

駅前広場 駐車場 中央通り JR秋葉原

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター トライアミューズメントタワー

株式会社 トライ

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態

電界 アーケーダー・ネオ 接続

Text: 奥底（おくてい）　Illustrated by ムドウ

第10回

『コントロールボックスのメンテナンス』

※本文中に登場する「(①)」がついた単語は、用語解説付きであることを表しています。

個人で楽しむコントロールボックスの場合、そう故障することはないかもしれませんが、メンテナンスとパーツの紹介を兼ねた内容でいってみたいと思います。今回は、初めましての私「奥底」が担当させていただきます……お願いしま～す。まずはダイレクトにプレイに影響が出る、入力デバイスから見てみましょう。

メンテナンスで快適プレイ

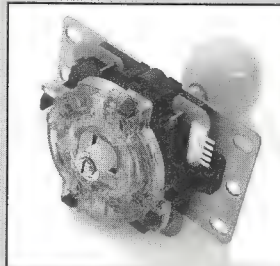
レバー

スタンダードタイプ

ゲーム筐体では最近少なくなりつつありますが、コントロールボックスで多いのがこのタイプではないでしょうか。4つのマイクロが2枚の鉄板の間にネジ止めされている構造で、セイミツ工業製に多いタイプ。「ボードマスター」以外のコントロールボックスは、ほぼすべてこちら。

上下左右のマイクロスイッチを一つずつ外すのが簡単な構造なので、利きの悪いスイッチだけを交換することができます。

極めて標準的なのですが、強いて挙げれば8・4方向切り換えが基板タイプと比べて面倒で、配線が多いところが欠点です。

基板タイプ

ボードマスターに付いているレバーがこれです。基板タイプは、8・4方向ワンタッチ切り換えなところも便利。三和電子工業製です。

セガの筐体、そしてそのコンパネを使用した「ボードマスター」に使われているのが「基板タイプ」で、4つのマイクロスイッチ（以下マイクロ）が基板にハンダ付けされています。

基板ごと交換する際は工具も使わずに済み、配線もコネクター一つですっきりしています。そっくり交換するぶんには便利。

マイクロ(①)を一カ所のみ交換するような場合は、ハンダ付けが必要。買い直すかハンダ付けで直すかの判断はあなた次第です。

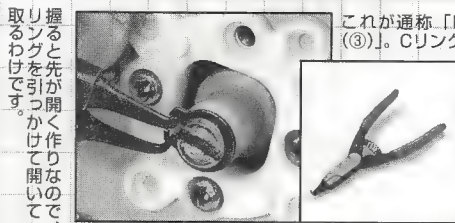
故障かなと思ったら

特定の方向が利かない場合

まず、配線が断線していないか確認してみましょう。そこが悪くなければマイクロスイッチが悪いはずなので交換してみて下さい。

入力の際、1方向に引っかかる

レバー根本の円筒形のパーツであるPSパイプ(②)がすり減っている場合に起こるので、このパーツを確認してみましょう。

握ると先が開く作りなので、リングを引っかけて開いて取るわけです。

これが通称「Eリングはずし(③)」。Cリングにも使えます。

左上からPSパイプ、スペーサー、Eリング、Cリング(④)です。それぞれレバーやメーカーによって、名前も形も違います。その際、使用したい工具が「Eリングはずし」です（正式な名称があるのでしょうが、お店のおじさんにこう言うと出てきます）。外す際、リングが吹っ飛びやすいのでなくさないように注意して下さい。

●ARCADER用語解説●

①**マイクロ**……マイクロスイッチのこと（笑）。小さいON・OFFスイッチ（そのままや！）。レバーに使われる場合、上下左右に4つ付けて8方向の動作をさせるのが一般的です。+4つ分の方向は、上と右、下と左などの同時押しで判定しています。

②**PSパイプ**……レバーの軸に付くプラスチック製のパーツで、スイッチにじかに当たる部分。この名称は三和電子製レバーでの名称で、セイミツ工業製レバーでの名称は「スペーサー」となります。

③**Eリングはずし**……普通のお店では売っていませんので、業者が出入りするような専門店や、DIYショップ、カー用品コーナー、基板屋さん、秋葉原、などというキーワードで探してみてください。ゲームセンターでは必ず使っている工具なので、ゲームセンターの店員さんに聞いてみるのもいいでしょう。

④**Eリング・Cリング**……Eリングはスタンダードなタイプに、Cリングは基板タイプ（主に三和電子製レバー）に使われます。

⑤**接点復活材**……スプレータイプの製品で、吹きかけることにより電気接点の機能を復活させます。

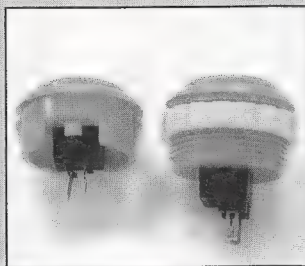
⑥**薄型ボタン**……セイミツ工業のほうにしかない薄型ボタン。商品番号:PS-15-01番です。ボタンにもいろいろあって、リードスイッチを使ったグレードの高いタイプ、さらに、高価なマイクロスイッチを使ったタイプがあるので、コントロールパネルのボタンが壊れたら、こうした別のタイプのボタンを試してみてはいかがでしょうか？　結局しっくりくるのはノーマルタイプだったりするのですが（笑）。

⑦**ギボシ端子**……中継のギボシ端子もあるのですが、ボタンやレバーの端子に使うものはシールド線の末端につけます。ギボシ端子は「電工ペンチ」という工具を使って「圧着」します。圧着とは、圧力で着けるわけで、つまりは電工ペンチでギボシ端子をつぶして、その圧力で固定します。その詳しい工程については……インターネットのサーチエンジンで「ギボシ端子」と検索をかけてください（ゴメン）。

E-mailとかハガキとか募集中……みなさんはどんなふうに基板を楽しんでいますか？　知りたいことは？　基板達人紹介、なんて企画も考えています。どうぞE-mailとかください。ハガキの場合は、編集部「アーケーダー・ネオ係」でOK。E-mailは、arcader@arcadiamagazine.comでどーぞ。なんかのネタでもOKです。ていうかネタ募集中！（担当編集）

ボタン

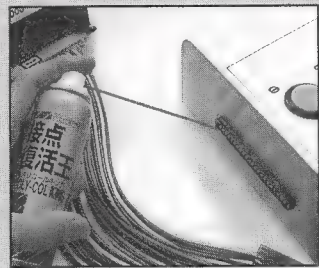
ハンダづけされたボタンの例。交換のとき不便ですね。ギボシ端子に交換！

このように抜き差し可能な金具をギボシ端子といいます。ギボシ端子は基板屋さんでゲット。

ノーマルのボタンと、最近登場した「薄型タイプ」。はめてしまえば差はあまりありませんが(笑)。

上からハメ込むタイプと、ボタン本体を上から付けた後、下からリング状のパーツで止めるタイプ(ネジタイプ)があります。メンテのしやすさでは、ハメ込みタイプが個人的にオススメです。最近出た「薄型タイプ」がスマートでカッコイイですね。

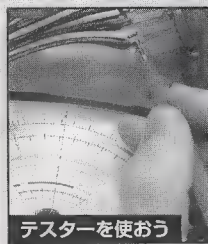
利きが悪い場合は、上部パーツのツメの折れや凹部の割れがないかを、完全に利かない場合は、配線の抜けや断線がないかをチェックして下さい。

ボタンに配線がハンダ付けされている場合は、ギボシ端子⑦に付け換えるとメンテナンスが楽になります。

コネクタ

接触が怪しい場合は、接点復活材をこのようにコネクタに吹きかけてみてください。

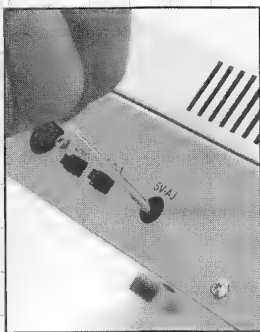
エッジコネクタを軽く触るだけでリセットしたり止まったりしてしまう場合は、まずは接触の悪さを疑って、接点復活材⑤を使いましょう。接点復活材は、オート用品コーナーや、DIYショップなどで手に入ります。

それでも直らない場合は、コネクタの交換を考えます。コネクタの入手は、やはり基板屋さんを頼りましょう。コネクタにもいろんな種類がありますので、それがもっとも入手の近道になると思います。

電源

テスターを使おう

レンジはDCVの10に合わせ、GNDと+5Vの間にテスターを当てて電圧を測ります。GNDはテスターのマイナス側に、+5Vはテスターの＋に。

本体背面にある電圧調整のツマミをマイナスドライバーでこじっていますが、危険回避のため、できれば導電性のない調整棒を使用したほうがいいでしょう。

コントロールボックスメーカーに修理依頼、もしくは電源のみ取り寄せ。

故障かなと思ったら

特定の基板だけ動かない場合
供給電圧が低い場合があります。電圧の調整をしてみましょう。

電源からジーという音がする
「ジー」という音がして調子も悪い場合は、電源の寿命が尽きているかもしれません。意外と思われるかもしれませんが、電源にも寿命があります。交換ですね。

電源については、注意点を書いてみたいと思います。

動作トラブルで多いのが、電源の電圧関係です。

初心者が戸惑うトラブルとして、買ってきた基板が動かないので、基板かコントロールボックスの故障ではないかと思ってしまうということがあります。

電源を入れても画面が映らない

基板によっては電圧が普通より高くないと動かない物もあります(大型筐体用の基板などによく見られます)。そんな場合は、+5V調整ツマミ(電源に付いているボリュームツマミ・最近コントロールボックスでは本体背面に付いています)を少し回して電源を入れ直してみましょう。高すぎると基板が壊れることもあるので慎重に。また、一度高くしたあと、他の基板で遊ぶようなときは、元の電圧に戻すことも忘れずに。

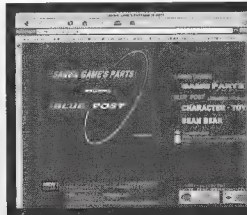
ちょっと特殊な例ですが、同じマザーボードでも、ロムによって動く電圧が違うものがあったりします。故障と騒ぐ前に電圧チェック！　電圧管理は非常に重要なので、この際テスターの一つでも買って、そういう状況に備えてはいかがでしょう。

注意点

そんなに複雑ではないコントロールボックスですが、第8回の「風神」「雷神」の紹介にあるように、本体を開けてしまうと保証がなくなってしまう、なんてこともあるので、自信のない方は、よく検討したうえで行なってみて下さい。

パーツを調べるには

三和電子さん、セイミツ工業さんのホームページが詳しいので、興味のある方は参照してみるといいでしょう。見たことのないパーツ、改造ネタが思い浮かぶ楽しげなパーツなどがたくさん見つかりますよ。また、各基板ショップのホームページなどでも調べることができます。

三和電子工業株式会社
こちらもアーケードゲームパーツの老舗。いろんなパーツに、心がときめいてきます。
http://www.sanwa-d.co.jp/

セイミツ工業株式会社
注文額2000円以上なら、通販ができるようです。詳細な商品リストを見ながら品定め。
http://www.seimitsu.co.jp/

ゲー事典　ネタくれー！……冷蔵庫にジョイスティック付けたとか、MSX世代なので、キーボード型ジョイスティックを作りました！　というようなオーバーテクノロジーを保有している人は連絡してみてください。キョーワインターナショナルの初代コントロールボックスを持っていますというようなレア野郎でも可。キューティ鈴木のCOMBO AVのビデオとかでもOK。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1982年／昭和57年

セガ・エンタープライゼス

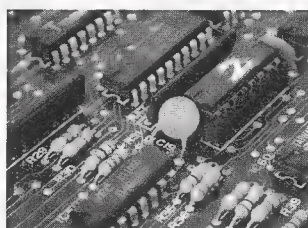
ペンゴ/Pengo

- 開発元　コアランドテクノロジー
- 発売元　セガ・エンタープライゼス
- ジャンル　アクションパズル
- 操作系　4方向レバー＋1ボタン

システムボード	専用基板
CPU	Z80(3MHz)×1
サウンド構成	波形メモリ音源(ナムコ音源)
表示色数	32
スペック	専用ハーネス・1枚基板・+5V+12使用

3つならべて和了るッス！だから「ペン碁」!?

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

コピー基板だと普通のCPUだが、純正はセガのカスタムチップとなる。

サウンド回路周辺。恐らくは「2」とあるソケット付きのICが「ナムコ音源」。

32KのROMにプログラム＆データが。

EP-ROM

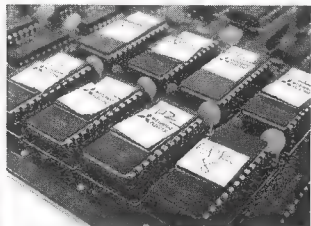
CPU(Z80×1)

水晶(18.432MHz)

DIPスイッチ

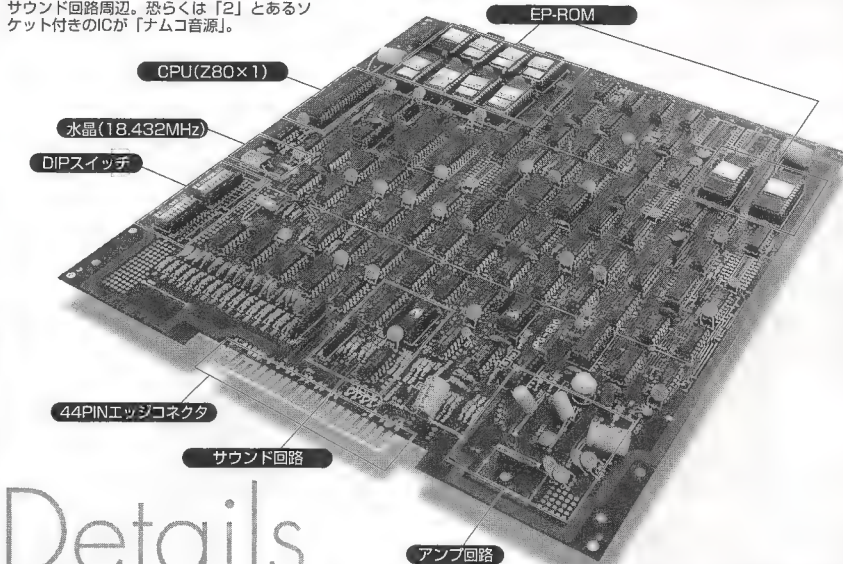
44PINエッジコネクタ

サウンド回路

アンプ回路

用語解説

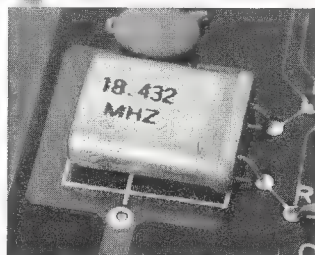
BGM：ポップコーンはディスコ・ミュージックでも超有名で、沢山のカバーがある。ホットバターのものが代表的だが、日本では電気グルーヴによるものが有名だ(アルバム・ビタミンに収録)。かのAphexTwinもカバーしたことがある。

オリジナルの基板：オリジナル基板は、
- ・セガのキラキラシールが貼られている。
- ・カスタムCPUは濃い紫色のセラミックパッケージで、数字の入ったセガの黒いシールが貼ってある。CPUの脚は金色。
- ・基板自体のエッチングの色は緑色(コピーは水色が多い)で、SEGAのロゴ入り。
- ・アンプの放熱板がついている。

　これらのポイントでチェック可能。なお、CPUソケットにゲタをかませて、その上に子基板を載せたタイプのコピー基板もある。こちらは、プロテクトはそのままで、CPUのほうを偽装したもの。

Details

HARDWARECHECK

　写真の基板はコピー基板なのですが、純正もまったく同じプリントパターンです。純正はカスタムCPUを使っており、プログラムのデータはそのCPUのみで読めるよう変換されています。コピー基板では普通のCPUでも読めるように普通のデータとしてROMに焼かれている訳で、それが本来の形ともいえるでしょう。

　このタイトルもコピー基板が鬼のように出現し、その種類も1つや2つではありません。オリジナル基板は大変珍しいです。

クロックを供給する18.432MHzの水晶。6分周されてCPUへ。

さわやかな水色のブロックにかわいいキャラ。強烈な印象を放っていた。

氷とペンギン

基本はブロック(氷)を押して敵を挟んでやっつけていくというルールです。

　パックマンなどのように迷路が用意されているのですが、自分で氷を押したり壊したりして自由に道を作れます。

　外壁に触れて接触している敵をシビれさせることもできますし、光っているブロックを3つ並べることでボーナスポイントが得られます。

　このフィーチャーのお陰でパズル的な要素も付加されただのアクションゲームでは終わらない、大きな広がりを持ったゲームになりました。

　この時代のゲームミュージックはオリジナルではなく、パクリといっては言葉が悪いですが有名どころからちょいと拝借するケースが多かったですね。ペンゴには「エレクトリカルパレード」の作曲者として有名なキングスレイの『ポップコーン』が使われており、ボーナス時にはベートーベンの『第九』が流れます。もともとポップコーンは電子音楽であるため、基板から流れる音色と、とてもマッチしたものとなっています。

当時、ペンゴのルールを借用した「詰めペンゴ」というものも流行しました。仙台の同人誌Superior(Spreamの会誌)の1コーナーとして連載されていたものがルーツ。それをマイコンBASIC Magazineの見城氏が取材の時に見初めて連載される運びとなり、全国に広がっていたという経緯があります。同人誌に連載していたのは、現業界関係者との話も。

無作為に集計！　無謀に発表！

第10回テーマ　弱ボス

「弱くて死ぬぜ」というボスはプレイヤーにとってはありがたい存在ですが、初プレイでガシガシ進めてしまうゲームもそれはそれでツマラナイ。何事もバランスが大切なんですよね。

Text：C・LAN

定義と結果の矛盾

お疲れ〜。実は昨日やっと引っ越しが終わりました。でもすぐ近くです。はい、んでは早速今回のテーマ。

それは「弱ボス」。第4回でやった「強ザコ」と対照的でやや安直なテーマです。凶悪で異常な強さを誇るザコがいることと同様、攻撃が超ヌルかったり、あまりにもあっけなく倒せてしまうボスもまた数多にいるのです。

定義はいつもどおりです。ま、ボスはステージの最後に登場するものなので、対戦格闘系なんかはラスボスのみが対象になります。ちゅーか入ってませんけどね。

「ゲームそのものの難度は高くボスも強敵揃いだが○面ボスだけクズ」みたいなボスほどポイントは高いです。……と思ったんですが、探してみるとそういうバランスの悪いボスってなかなかいないんですよね。というのもこのテの連中は「たまたま見つかった安地がなければまず倒せねっす」とか「このハメ技がなければヤバかった」みたいな感じのものが多く、あまり弱ボスという印象につながらないんですよね。

そんなわけで、ボスの攻撃がおとなしめなタイトルを多くしてしまいました。そういうゲームはえてしてザコ戦も同様の傾向があり、結局クリアが楽なゲームってことになっちゃうんですよね。弱ボスとかいうとトゲがありますが、「ちょっと良心的過ぎた難易度ゲー」ともいえますなぁ。

怨霊退散！アルカディア編集部が選ぶ　弱ボス十傑　TOP10

順位	ボス	タイトル
1位	キメラなど	D&D シャドーオーバーミスタラ（カプコン）
2位	ボス全般	原始島2（夢工房）
3位	2-2以降のボス全般	クライムファイターズ（コナミ）
4位	2面以降のボス全般	悪魔城ドラキュラ（コナミ）
5位	アガトン	黄金の城（タイトー）
6位	ゴーファー	グラディウスⅡ（コナミ）
7位	ボス全般	スペースハリアー（セガ）
8位	大和以外のボス全般	1943（カプコン）
9位	ボス全般	サンダークロス（コナミ）
10位	ボス全般	エリア88（カプコン）

カプコンとコナミの両巨頭がしのぎを削る〜10位〜

10位は安定の(?)カプコン。エリパチのボス全般。ライフ制でシールドまで買えちゃうのでそりゃあ死なねっす。

9位はサンクロ。一発死ながらボスの攻撃がかなり大人しく、まったく印象に残りません。残機もモリモリ増えるしBでず〜っと進めるのもポイント(ラス面はTが楽)。

8位、1943。大和だけは唯一強いので微妙に順位を上げました。でも真に強いの大和の艦隊なんですけどね。

7位はスペハリ。ぐるぐる動いていれば弾に当たらないのでボス戦で死ぬことは稀です。ただ体当たりをしてくるボスも一部います。注意。

6位はコナミのグラⅡ、ゴーファーです。ボスというより象徴というか、演出の一部といっていいかもしれません。グラシリーズへの敬意も込めて入賞させました。

5位はキャラデカ横スクアクション、黄金の城の3ボス。開幕に最前列で下段攻撃を連打していると、速攻でバット(武器)が壊れてデクと化します。ここまででは今回のテーマにもっとも近いかも。

初登場！夢工房上位に肉迫4位〜1位

4位は悪魔城ドラキュラ。コナミです。2面で手に入る武器「時計」を使うと、一定時間的の動きが完全に停止します。ボスにも有効です。これで説明は十分でしょう。

3位も同社のクライムファイターズ。このゲーム最強の「ピストル」はリーチが無限で撃ち放題。ボス戦が始まったらY座標合わせてパンパン撃つだけで楽に勝てます。最初にピストルを拾えるのが2面で、2周目は武器をステージ間で持ち越せるので、全ボスとピストルで闘うことができるんですね。でも1周目ラスにボスのみステージがあって、ここはかなりキツイです。

2位は12年ぶりの続編、夢工房の原始島2。初プレイクリアしながら、ゲームはよく覚えていないケースが極めて多い点を決め手にしました。というか1プレイじゃ印象に残らないのは当然ですね。

栄光の1位はミスタラのキメラ。初めて「大オイルはめ」を行なえるボスってことで作品を代表して(ありがち)入賞です。出現と同時に後から斬って大オイルを落とせば秒殺完了。他にも「氷の剣VSフレイムサラマンダー」や「L・リングVSエザーホーデン」など、楽っぷりが見事なボスが目白押し。初めて大オイルはめを使ったときの圧倒的征服感は忘れられません。ちゅーか何がしかの「壊れた武器」の存在を(俺は)重視していたことがわかりました、ええ。

シーフなら体当たりで集めて前半のボスでハメることも可能。

スラング工房 〜ありがち空目ミニッツ〜

はいこんにちは。とりあえず、前号の続きから順当に始めてみます。virusという単語をなんと読むか？ という話ですね。みなさんおなじみのはず、これは「ウィルス」と読みます。エイズウィルス、コンピュータウィルス、ブルース＝ウィルスとか例はいろいろあります。はいブルースはちゃいますね。わかってますって(大寒)。

このウィルスですが、昔はビールスと呼んでいました。はいこれマジです。というか今でもこう呼ぶ場合もあります。インフルエンザなんかはあまりにも有名ですね。意味的には同じですが、エイズとかエボラとか、そのへんでなんか急速に「ウィルス」が定着していったように思います。

ところがvirusという単語、正確な発音は日本語で表記すると「ヴァイルス」に近い感じになるんですね。バイオハザードとかやるとナレーションにけっこう出てきますね、ヴァイルスと思しき単語が。英単語を覚えるようになるとわかるかと思いますが、例えば「sight＝サイト」「kite＝カイト」というふうに、最初のアルファベットをローマ字読みしたときのア段音にiが続く　つまりsiならsai、kiならkaiという形で発音されます。ドルアーガのカイもKiですね。そういえば。日本語って面白いですよね。

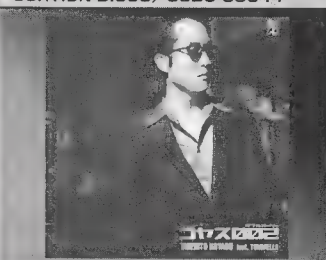
ゲー事典　今回の補足を少々。言うまでもないかもしれないが、大抵のゲームにおいて1〜2面のボスは弱い。でもそれって弱ボスとはちょい違う。結局今回のテーマにそぐうものは「全般的にダラリ」もしくは「壊れた何かがある」という2系統に大別された感があるが、その中でもゲームの人気、評価がわりと高いものを選んだつもり。やっぱりデキが大切さねぇ。

VGMの新譜リリース情報はここでチェック！！

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイヴ

いつの間にか、めっきり深まっている秋。こんな時期、あったかい部屋でいい音楽に耳を傾けるのは至福のひとときだ。秋のリリースラッシュはここで全部チェックして、「VGMの秋」を満喫しよう！

コヤス 002／TAKEHITO KOYASU feat. TONBRELLA

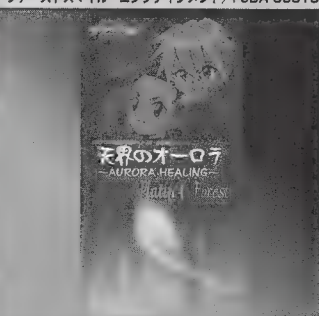
SCITRON DISCS／SCDC-00044

発売中 ¥1,890（税込）

①「とっても家出人」ついに始動!? ②コヤス002! ③ロシアンルーレットトーク ④Jingle one ⑤子安武人・秘蔵写真 ⑥Intermission ⑦Jingle two ⑧TONBRELLA STORY 2 ～N～ 他、全17曲

隔月発売CDの第二弾

声優・子安武人の特別企画CD第二弾。岩田光央氏をゲストに迎え、歌にトークに朗読にと、子安ワールドが展開される。今回のテーマは「秘密」。今まで明かされなかった彼の過去も聞けてしまう。

天界のオーロラ～AURORA HEALING～／PlatinA Forest

ファーストスマイル・エンタテインメント／FSDA-00018

発売中 ¥1,050（税込）

①天界のオーロラ ～AURORA HEALING～ ②同 Black Re-mix Ver. 他、全4曲

実力派新人バンドによる「デビチル」EDテーマ

TVアニメ「真・女神転生『デビチル』」のエンディングテーマ曲で、雄大なスケール感のある曲に仕上がっている。甘美なだけではない実力派バンドPlatinA Forest。今後の活躍に期待大だ。

beatmania Club MIX Original Soundtrack

ソニー・ミュージックエンタテインメント／AICT1227～8

発売中 ¥4,282（税込）

[DISC 1] ①SUPER DYNAMITE SOUL ②DON'T STOP THE MUSIC ③COMMITTED 他、全9曲 [DISC 2] NON STOP CLUB MIX ①Club MIX OPENING ③GAME/SLAKE 他、全25曲

最先端クラブアーティストが参加！

DJ MURPHYや福富幸宏といった、日本クラブシーンの先端アーティストが参加している。楽しいclubの雰囲気を再現するというゲームのコンセプトは、このサントラでもたっぷりと堪能できる。

CRACKIN' DJ The Original Soundtrack

マーベラスエンターテイメント／MJCG-80045

発売中 ¥2,625（税込）

①advertise ②code number 003 ③chocolate ④hangover ⑤glamorous fingers ⑥nightmare ⑦cool hand ⑧hipster ⑨snob ⑩black temptation ⑪road to desert 他、全40曲

クールなダンスナンバーが満載

DJ気分を味わえる『クラッキンDJ』のオリジナルサウンドトラック。クールかつダンサブルなHIP HOPナンバーが40曲も収録され、ゲームファンでもHIP HOPファンでも楽しめる一枚だ。

●10月～11月　CD発売日●

発売日	タイトル	レーベル	CD番号	価格	特典など
2000.10.18	beatmania Club MIX Original Soundtrack	SME	AICT1227～8	¥4,282（税込み）	2枚組
2000.10.18	セガ・ゲーム・ミュージック VOL.2	SD	SCDC-00052	¥2,100（税込み）	
2000.10.18	コヤス 002／子安武人 feat.TONBRELLA	SD	SCDC-00044	¥1,890（税込み）	
2000.10.18	あなたに　とどけ！ in 秋／麻績村まゆ子	SD	SCDC-00049	¥2,100（税込み）	予約特典:B2サイズポスター
2000.10.18	悠久組曲～All Star Project～ドラマCD Vol.2／メディアワークス	SD	[illegible]	¥2,940（税込み）	
2000.10.18	スターオーシャンセカンドストーリー FANTASY MEGA MIX	FE	FSCA-10145	¥2,800（税込み）	
2000.10.18	[illegible]	FE	[illegible]	[illegible]	2枚組
2000.10.18	真・女神転生『デビチル』OPテーマ曲「Go-Round」／伊藤奈央 in FIX	FE	FSDA-00017	¥1,050（税込み）	キャラクターシール
2000.10.18	真・女神転生『デビチル』EDテーマ曲「天界のオーロラ～AURORA HEALING～」／PlatinA Forest	SD	FSDA-00018	¥1,050（税込み）	キャラクターシール
2000.10.21	クラッキンDJ オリジナルサウンドトラック	ME	MJCG-80045	¥2,625（税込み）	
2000.10.21	ドリームキャスト版「Napple Tale」サウンドトラック Napple Tale妖精図鑑	ME	MJCG-80042	¥3,150（税込み）	
2000.11.1	悠久ファイナルコンサート～真夏の卒業式～／メディアワークス	SD	SCDC-00048	¥3,360（税込み）	2枚組
2000.11.1	コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.1	SD	[illegible]	¥2,100（税込み）	
2000.11.1	夢のつばさ サウンドコレクション	SD	SCDC-00045	¥2,940（税込み）	
2000.11.22	ビデオ・ゲーム・ミュージック ナムコ	SD	[illegible]	¥2,100（税込み）	
2000.11.22	アグメイア Phrase2 ～ミカエル～ドラマCDⅢ	SD	SCDC-00054	¥2,940（税込み）	
2000.11.22	真・女神転生『デビチル』ANIMATION オリジナルサウンドトラック	SD	FSCA-10147	¥2,800（税込み）	[illegible]
2000.11.22	カナリア～この想いを歌に乗せて～ オリジナルドラマCD Plus えくすとらvol.1	SD	FSCA-10150	¥2,800（税込み）	
2000.11.22	[illegible] オリジナルサウンドトラック	SD	[illegible]	¥2,800（税込み）	
2000.11.22	真・女神転生『デビチル』キャラクターズファイル1　甲斐刹那	SD	FSCA-10148	¥1,300（税込み）	キャラクターシール
2000.11.22	真・女神転生『デビチル』キャラクターズファイル2　[illegible]	SD	[illegible]	¥1,300（税込み）	キャラクターシール
2000.11.22	ドリームキャスト版「Napple Tale」サウンドトラック Napple Tale怪獣図鑑	ME	MJCG-80043	¥3,150（税込み）	

レーベル名略称　SME：ソニー・ミュージックエンタテインメント、SD：SCITRON DISCS、FE：ファーストスマイル・エンタテインメント、ME：マーベラスエンターテイメント

ゲー事典 今月も1ページだけど、VGMやアニメなど、ジャンルは盛りだくさん。特にビーマニや音ゲーファンにはたまらないだろう。ちなみに、これから年末にかけてはニューディスクのリリースがたっぷりありそうなので、懐具合を調整しておくとよいのでは？

今回はスケジュール的に、相当追いつめられているkaru.先生。最後の講義となる今月は、ZUNTATAメンバーの日常が白日の下に晒されることに……。

Instructor karu.

ポップでチャーミングな曲を書かせたらZUNTATA No.1の器用なコンポーザー。ちょっと前は、Junkie As MachineとLIVEに出ていたとかいないとか……。

第9回 ZUNTATA 誌上LIVE!?

さようならみなさん……ZUNTATAライブ中継発信!!

えーみなさん、知ってました？ このコラム、私karu.の担当は今回でめでたく終了でございます。最終回にはどんなことを書こうかと密かに胸踊らせていたのですが、最近は久々に『私テンパってます』状態に突入しているため、残念ながらゆっくりと文章をしたためる余裕がありません。ですので、今！ まさしく今現在のZUNTATAの様子。これをLIVE中継しちゃいたいと思います。この企画、前にもやった記憶がうっすらとあるんだけど、苦肉の策ってことで見逃して頂戴ネ。うふ♪

まず、私の隣の席では、かの有名なTAMAYO嬢がなぜか計算機を片手にシーケンサーに向かっております。一体何をどう計算してるのでしょうか？ 私が計算機を使うのは、飲み会が割り勘だった時と『おこづかい帳』をつける時だけなんだけど、仕事で使うなんてカッコイイわ♪ さすがテクノの女王たまちゃん！

んで、そのお隣のDr.Haggyは親のカタキでもとるかのような相変わらずの鍵圧で、エレピをバキバキと叩いております。あんなに叩いて壊れないのかしら……？ 時々スピーカーから鳴らされる現在作曲中のその曲は「オイオイ、どうしたハギー？」と肩を叩きたくなるような、力の抜けた爽やかなボサノヴァだったりするので、私は最近密かに心配しているのダ。サイキックシリーズやバトルギア2で聞かせてくれたあの暑苦しい、いや、最高にHOTなサウンドはいずこへ……？ ま、彼も（めっきり）年をとって余分な力が抜けてきたんでしょね。ふむふむ。

さあ、そしてお向かいの新人IGAO君。彼の小学生時代のあだ名は『マイコン』だったに違いない（未確認だけど妙に自信アリ）。黒縁眼鏡をかけ、いがぐりカットにしたその頭は『一休さん』を彷彿させるものがあるのよね。ま、いわゆる劇画調ってヤツでしょうか。「作曲なんてしたことないです」と殊勝にも言うけれど、『ZUNTATAプロデュース着信メロディー』（現在好評配信中！）の中には彼の作品も数多く含まれているので、今後は要チェック人物だと申し上げておきましょうか。

そして私はと言うと……自称『秘書』をしていまーす。くすっ♪ 発注されるがままに着信メロディーの曲DATAを修正&チェックしているのですが、どうやらこの生活は『エンドレス』だという噂が……。自宅に帰れずに会社に泊まる者がゾロゾロと続出する中、私もそろそろ『お泊まりセット』を持参すべき段階に突入していることを自覚すべきなのかしら……うう……。（ここで著者ハラハラと落涙の後、頭の中をサクッと切り替える。この間約2SECね）でもいいわ。泊まりましょう、やりましょう。それでZUNTATAに更に明るい未来が訪れるのならば！

……というわけですので「ゲーム音楽のなんたるか？」という点については次回から引き継ぐ担当者に託すことにして、私は修羅場へと身を投じてみたいと思います。最初から最後まで「なんだソラ～!?」なコラムだったと海より深く反省しておりますが、つたない文章に長い間おつき合いくださったみなさん、ホントにどうもありがとうございました。またお会いできる日を楽しみにしています。karu.でした～♪

ZUNTATA同好会

最近私の頭の中を占領している妄想は以下の2点である。

1）何とかして4年後のオリンピックに出る方法はないか？

2）何とかして「アース・ウィンド&ファイアー」の正式メンバーになれる方法はないか？

トランポリンかアーチェリーあたりだったら、そのスポーツをやっている人口自体が少なそうなので、潜り込めないことはないかもしれないな……とか、モーリス・ホワイト(VO)が隠居生活に入ったからヴォーカルを募集しているはずだわ……とか、くだらないとは思いつつも真剣に考えてるんデスッ。ふふ♪ 特に後者は、アースの来日公演で踊りまくって以来か～なり本気で考えてるんだナ～。

これぞ！というよい方法を思いついた方がいらっしゃいましたら是非ぜ！ ZUNTATA宛にメールしくださいね。待ってます。いや、マジで！

このコーナーでは、皆さんからのおハガキを随時大募集しています。ZUNTATAのあの人にこんなことを質問してみたいとか、今までVGMについてこんなことを疑問に思っていたけど、ど～なってるの？なんていう積年のクエスチョンを解決したいとか。はたまたZUNTATAメンバーへの激励のメッセージなど、何でもOK。おハガキへの回答講座も考えているので、ビシバシ、どしどし送って下さい。宛先は「ZUNTATA COLLEGE係」。たくさんのお便り、お待ちしてます。なお、ZUNTATAチーム宛てのメールはzuntata@taito.co.jp またはタイトーのHP「Z-Field」からも送れます。

ジャンク新聞

第10号
平成12年10月30日発行
担当：はまー

対戦格闘だけでなく、シューティングのタイトルも充実してる昨今。「基板の裏側」へのネタも待ってます（あるのかどうかは不明だけど）。

combo BBS 連続技掲示板

『GGX』&『C VS. S』やや低調……（涙）。プレイヤー人口が少ないとは思えないんだけど、あまり投稿がきません。尻込みしないで送ってみて!!

CAPCOM VS. SNK：ギース

●ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ弱Ⓚ×2→遠距離立ち弱Ⓚ→デッドリーレイブ（8段目止め）→しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚ→レイジングストーム

SNKグルーヴ専用コンボ。デッドリーレイブ後のしゃがみ弱Ⓚはボタン連打でOK！　また、しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ強Ⓚは省いてしまっても可。省いたほうがカッコイイかも……。

（京都府　長屋 正道さん）

『C VS. S』でギースを使うなら、一度は決めたいカリスマコンボ。レイジングのコマンドが複雑なため、最近では難しい部類に入るかも。補足すると、デッドリーは強Ⓟの1～2回目と強Ⓚの2回目以外で止めれば通常技につなぐことができ、画面端ならフルヒットからレイジングが決まります（2ヒット）。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000：マリー

●（カウンターモード中に）バーチカルアロー→（スーパーキャンセル）M・ダイナマイトスイング→M・タイフーン

画面端&カウンターモード限定の連続技です。バーチカルアローを決め、マリーが宙へ浮く前にM・ダイナマイトスイングでキャンセルすると、膝蹴りはヒットはしますが掴めません。そのあと、相手が落ちてきたところ（もしくはバウンドしたところ）を、M・タイフーンで拾うことができます。

（熊本県　小野 陽一さん）

最近のマリーは、なかなかオツな技をいっぱい持ってるようで……（基板の裏側を参照のこと）。ちなみにこの連続技（？）、'99でもできるそうです。

ギルティギア ゼクス：ジョニー

●近距離立ちS→グリター イズ ゴールド→近距離立ちS→ミストファイナー・中段（レベル2）→➡+HS→（ジャンプキャンセル）{P→HS}→（ロマンキャンセル）{K→S}→（ジャンプキャンセル）{P→HS}→空中ディバインブレイド

画面端限定の大ダメージコンボ。ミストファイナー・中段（レベル2）後の➡+HSは、➡+Kが入る状況なら確実にヒットするので、「それが俺の名だ」につなぐ場合もできるだけ狙ってみよう。

（兵庫県　山野 誠さん）

『GGX』の投稿は9割山野さんの投稿といっても過言ではないんですが（苦笑）、今回は彼の持ちキャラらしきジョニーで。ジョニーといえば、「レベル2ミスト→俺の名1段目ロマキャンで無理やり地上に引き戻していろいろ」とか、特殊なのもありますね（テンションゲージのムダ使いっぽいけど）。

基板の裏側

027 追いかけようとしても無駄
ジョジョの奇妙な冒険

1P、2Pともにディオでゲージを3本以上溜めて、片方が「時よ止まれッ」を入力。そして時が完全に止まる前に、もう片方も「時よ止まれッ」を入力します。すると、あとに入力した側は、必殺技のモーションをキャンセルして必殺技が出せる状態になります。このとき、「時よ止まれッ」を「ムダァッ」でキャンセルし、すぐにジャンプしてスタンドON、その後「チェックメイトだッ」をキャンセルして「チェックメイトだッ」を連発すると、終わったあとスゴい勢いで「下から上に昇る」を繰り返します。

（大阪府　nanponさん）

は：「ロードローラーだッ！」でも同じ現象が起こるようです。また、先出し側は承太郎や影ディオでもOKとのこと。ちなみに『未来への遺産』では不可能。

028 K'、ST庵の八酒杯を会得
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99

使用キャラはマリー、ストライカーはラルフ、相手はK'。ストライカーラルフのギャラクティカファントム部分だけを当てつつ、同時にM・スプラッシュローズをヒットさせます。するとマリーがM・スプラッシュローズのモーションのまま固まって、相手をすり抜けていきます（マリー側は動けません）。

さらに、K'がマリーに近づいてアイントリガー→セカンドシュートをヒットさせると、攻撃判定のあるセカンドシュートが地面にくっついたまま止まってしまい、マリーがそれに触れるとモリモリ連続ヒットします。

（神奈川県　全日本八稚女連盟総長DAIさん）

は：マリーは相手をロックするタイプの技が多いので、ストライカーが絡むと変な現象を起こすことが多いようです。このほかにも、庵（強琴月 陰）、レオナ（強グランドセイバー）、アテナ（フェニックスファングアロー）などでさまざまな現象が起こる模様。また、2000でもSTマチュア&バイスなどで同様のことができるようです。

こんぼ昔話
～補正あれこれの巻（前編）～

連続技は格闘ゲームの華である反面、「ゲームバランス」という点で、つねに開発側の悩みのタネにもなり得る。1P向けの爽快感と、相手の存在する駆け引きの両立。コンボ研究の歴史は、開発者の課した制約との戦いでもあるのだ。

●補正のないゲーム

『ストリートファイターII』や『餓狼伝説スペシャル』など、初期の作品には「コンボ補正」という概念そのものがなかった。当てれば当てるだけダメージが入るのは、ある意味もっとも「フェアな調整」ではあるのだが、実際には実戦レベルで気絶（→即死）コンボが横行することに。

ちなみに厳密な「補正」ではないが、『ストII』シリーズでは攻撃値がランダムで上下&体力が減ると防御力が上がる、『餓狼SP』では体力が1ドットでも残っていれば、攻撃力の高い必殺技でケズられても必ず体力ゼロで耐える、などの要素があった。

●ダメージ減少系（ヒット数）

『X-MEN』のころになると、連続技の段数が上がると与えられるダメージがだんだん低下していく、いわゆる「コンボ補正」の基礎ともいうべきものが登場。一見、理にかなったシステムのような気もするが、ゲームのメインシステムともいえるチェーンコンボを6段つなぐより、「強Ⓟ→強Ⓚ」だけのほうがダメージが大きくなってしまうなど、減算される度合いの調整がけっこう難しいようだ。

余談だが、『月華第二幕』など、コンボを決め続けると最終的にはどんな攻撃を当ててもダメージ0に、というゲームもある。

●ダメージ減少系（特殊）

ゲームによっては、単純なヒット数による補正だけでなく、さまざまな補正が設定されている。代表的なのは『K.O.F.』シリーズの「半数」補正。多段技の最中は、1発当たるたびに攻撃力が16→8→4……、という具合で半分になっていくというもの（別の技につなぐと元に戻る）。

また、『ストリートファイターEX』シリーズは基本的にヒット数でのダメージ補正を採用しているが、ロックして演出に入る技や、一部の浮かせ技から決めた投げ技は、ヒット数に関係なく必ず一定のダメージを与えられる、という要素もある。

情報求ム！
●連続技掲示板……ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。実戦向きか否かは関係ナシ！　旬のタイトルに限らず、埋もれてしまったマイナータイトルなどでも激募集中。
●基板の裏側……普通のプレイとは異なる、「？」な現象を募集。偶発的に起こってしまう特殊現象（バ○とも言う……）が中心だ。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Joystick Troopers ジョイスティック トゥルーパーズ 10

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G=ピコロウ（イラスト）

■プロフィール■
俺とピコロウさんは今でもホコテンロック全面支持派。「愛を下さい～」なんて、口ずさんだ瞬間に偽善者の仲間入り。Jロック（失笑）やビデオゲーム、偽物の輝きなんて一瞬。
dragon@blue.interq.or.jp

自分の意思で、その均衡を破る行為こそがビデオゲームなんだから。

真心ブラザーズの"SPEED"を聞きながら。

我々はもう一度、考え直すべきです。皆さんにもわかっているはずだ。

まるで死期を悟った象が自ら墓場に向かうような足取りでゲーセン通いを続ける日々が、ようやく明るくなってきました。AMショーで遊んで想像以上に面白かった「ガンスパイク」もそろそろ稼動が始まるし（校正後、旧コスチュームの神々しさったら！）、相変わらず周囲とのテクの違いにガク然とする「スラッシュアウト」や、初プレイの感想こそ「サイド6でアッチの世界に旅立ったアムロの気持ち」だった「1944」も連付きの店で遊ぶと楽しいです。どちらもなかなか上達しませんが……。なあんた、上達したのはパワーフォーク2（ポップン4）だけじゃん。

まあ、理由はわかってるんですよ。ゲーム遊んでいる時に、他のゲームのことを考えているから。

――ダメだダメだダメだ面白くも何ともねえ!! 仕事もコラムも何も手につかねえ!! 寝ても覚めてもシレン漬け!! 意地でも攻略サイトなんか見ねぇ!!

今までコラム用にメモってきた数々のネタメモ（お察しのとおり、キ印の怒りもしくは電波入り）を掘り下げてキーボード叩くのも億劫だっつーの。

と、実は今月、ここまで書いて全然筆が進まなかったんですね。

だって64版『風来のシレン』買っちゃったんだもん。いつも何かに怒っているような原稿ばっか書き殴っている僕ですら、目の前の幸せだけでこんなに素直になれるなんて。

今なら心から言えるよ。

僕はキャミィの事を世界で二番愛してます。

――えー、今回はゲームの話です。

――あーダメだ、何も思い浮かばん。シレンやろっと。

たった今、シレンが死んだ。カタナ+44と皮の盾+17を何処かに残して。今でもハッキリ覚えている。残り体力18、火柱の杖＆炎上の巻物のおかげで周囲は一面火の海。そろそろ大ボス死ぬかな？と気軽にカタナを振ったのが運のつき。足元でボーボー炎が燃えてたんですね。さっさと持ちかえりの巻物を読めばよかった。4本も持っていたのに。

こんなこと書いたって、費やした時間とアイテムフル装備のシレンが帰って来るワケがない。ンなこたァ百も承知だよ！ でも悔しいし自分のバカさ加減に腹が立つんだよ!! 無くしたものは二度と帰ってこないなんて、本当の意味を示すコトバを知る前から無意識のうちに気付いていたはずなのに!!

手前が悪い。自分のせいだ。

ビデオゲームの根幹とはボタン入力の信号、つまりゼロかイチかを60分の1秒単位で基板がチェックしている部分だ。どんなシステムだろうとストーリーだろうと、その上に理屈として積み重なっているだけだって。それによるインタラクティブ性（別に呼び方はバーチャルリアリティでもいいよ）は、ただレバーやボタンを通した入力を行うことじゃない。その行動に至るまで過ごした葛藤の時間や結果をリアルタイムで感じられることだと断言する。人が電脳の力を介して悩み、迷う。20世紀も終わろうとしているのに、純粋に電脳と人脳のこんな関係を築いているのはビデオゲームだけだ。もっと大ゲサに言うなら遊びでしか人類VSキカイは実現していない!!

キー入力までに経過する時間を、指をただくわえて見ているのか、それとも悩みに悩んで自己責任の元に決断の入力を加えるのか。僕がどちらの時間を多く過ごしてきたかは、このコラムの読者の方なら明らかだろう。垂れ流されるデモやムービーという名の情報を受ける時間と、自らが判断を下すのに費やす時間。脳ミソや反射神経から一瞬で弾き出される答。その瞬間と密度を生きて感じられる幸福を、僕は神様に（信じてないけど）感謝するよ!! プレイヤーは正確な発振数で刻まれる信号の上で踊るだけの操り人形ではない。自分の意思で、その均衡を破る行為こそがビデオゲームなんだから。

現実とビデオゲームに何ら違いが無いことを改めて気付かせてくれたのは風来人シレンだった。自分の軽率な行動によって失われたモノは（人間だって神の視点から見れば動物というモノさ）二度と帰って来ない。いま過ごしている時間や生命の尊さを説くには、教科書よりも実体験の方が百も雄弁だ。ビデオゲームの場合、内部処理を経た次の瞬間に初期値で生き返ったとしても、プレイヤーにとっては自分のミステイクによる死というイメージしか浮かばないでしょ？ 過ごした幸福な時間もアイテムも戻ってこない。考えて欲しい。メモリーから過去のデータを読み込む時間に君は何を思ったのか。

そして、現実ではそんな事は不可能だし許されない。

かつて、自爆してランクを下げて先に進む攻略記事を作ったことを思い出した。メーカーさんは「ここで死ね」という題がゲーム（とウチの会社）のイメージにそぐわないから表現を変えてくれ、だって。もちろん広報担当という立場もあるだろうが、費やした時間を自ら放棄するプレイヤーの葛藤を完全に無視されたようで、俺ぁ落ち込んだよ。

死、なんて最高のホメ言葉じゃないか。当たり前だが現実は60分の1秒刻みのビデオゲームよりもシビアなモノなのだから皆さんには気付いて欲しいし、気付いている方には忘れないで欲しい。ビデオゲームはプレイヤーの葛藤と、それを踏まえた上で光よりも早く下される審判の上に成り立っているということに。繰り返すけど、現実はビデオゲームよりシビアだ。実際に起こりうるケースのシミュレーションなんて言葉は軽々しく使えないし、口に出して欲しくないからね。

自己責任と並んでシレンについて称えられるべき要素が「応用」なんだけど、これについてはいつか稿を改めて。ドラクエやシャイニングフォース同様、主人公が一切喋らない素晴らしさもね。必ず書くから。

チュンソフトは当然として、ボタンひと押しの重みを知っている数少ないメーカー、トレジャーにも今回は最大限のリスペクトを。

もう、何者にも囚われるな。世界はお前が決めてやれ。

編集者談！ そうねぇ……。生き方の選択肢と同じで、できることはいっぱいあるはず。固定された情報、打算的な判断、そうしたものがゲームも普段の生活も面白く無くしてる場合もあるだろう。バクチ結構、先行入力OK、ボムも残機も無いときの、あの踏ん張りはどこから出てくるんだい？ ゲームを通して、そうした生き方の経験値が豊かになっているって考えてもいいのでは？

日本語版のMAME

今回はMAMEの日本語版について紹介していこう。MacMAMEやMAME32などのGUI版の日本語化は結構大事業だけど……!?

Text:GrayZone

Rescue Emulator!

MacMAMEやMAME32を使っていると気になるのは、ゲームリスト中のゲームタイトル。英語表記なので、日本人である我々にとってはなかなか見通しが悪いものだ。単に英語表記であるだけならまだしも、国内と海外とでタイトルが違う場合については、知っていないと照合ができなくてハマる。こんなとき、このリストが日本語表記だったら、と思う人も多かろう。実は、ちゃんと日本語化されたMAMEもあるのだよ。

MacMAME日本語版 完成度高し! 3つの力が集い実現した、非常に高い完成度

実は、正式版をリリースしているMAMEプロジェクトからは、日本語版はリリースされていない。

従って、日本語版のMAMEはイコールで非公式版だ。つまり、アマチュアプログラマー、またはプロのプログラマーが趣味でプログラミングし、リソースを日本語化して、好意で公開しているものだということだ(MAMEとその改変版は、MAMEプロジェクトからフリーウェアとして配布することが義務づけられている)。

日本の作者による日本語版のMAMEは2種類ある。

一つはMAME32の日本語版であるMame32j。もう一つは、MacMAMEの日本語版であるMacMAME日本語版だ。そしてもう一つ。海外で開発が進められている多国語対応のMAMEであるMameLang 32には日本語のファイルが用意されているため、実質日本語版として使うことができるということを知っておこう。

Windows の場合

注目度が高いのは日本人の作者によるMAME32かもしれないが、バージョンアップは0.36 Release Build01で停止されている。10月12日現在、正式版の最新バージョンは0.37b8で、既に0.37の正式版リリースへ向けてβバージョンが展開されているのだが、現在のところ、バージョンアップの予定はないそうだ。

また、MameLang 32の「日本語度」はどうかというと、日本語化を実現するLangファイルの完成度は50%(公式サイトの表記による)ということで、また改良の余地を残しているようだ。

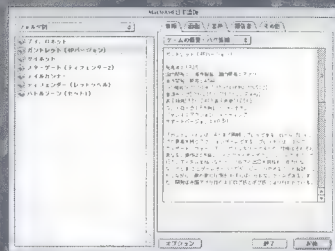
ちなみに、MameLang32は、Emu+、MAME Screen Saver、PacMAMEを統合して超多機能化が進んでおり、名前もMameLang32+となっている。その最新版であるMameLang 32+ 0.37 beta 8 with PacMameには日本語のLangファイルが付属しているため、別途日本語のLangファイルを別途ダウンロードする必要がなくなっているぞ。

最後にこの手のMAME32派生バージョンにつきもののFAQを一つ。動作には正式版MAME32の付属ファイルが必要なので、バージョンの合った正式版MAME32の入手もお忘れなく。正式版をインストールしたあとにMAME32派生版のファイルを同一フォルダにインストールするといい。

総じて、Windows環境下のMAME日本語環境は、もう少しのがんばりがほしいというのが[illegible]

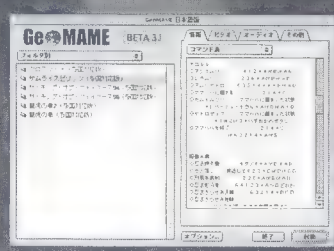
MacOS の場合

一方、MacMAME日本語版はどうかというと、これが素晴らしく冴えている。

正式版の怒濤のバージョンアップに追従する行動力を持ったWERDNA氏がメインプログラムのローカライズを手がけ、日本語化に重要なゲームリストはnMAME-DBでおなじみAGDB-Japanが担当。オリジナルを凌駕するデザインのアイコン、スプラッシュスクリーンは「emu on PB1400-2」を運営するPB1400c氏の手によるもので、総じて死角のないデキになっている。

最新版0.37b8においては、nMAME-DBからコンバートした日本語版の「history.dat」が同時に配布されるようになり、これを「Misc Support Files」フォルダに入れることで、MacMAMEからnMAME-DB的なデータベースを参照できるようになった。

なお、WERDNA氏のサイトからは、ネオジオエミュレータのGeoMAME日本語版もダウンロードできる。

MAMEのネオジオ特化版だが、それだけではない。いろいろと機能強化されているが、特に面白いのはプログラマブルコンボ機[illegible]。いわゆる「ブレイクスパイラルボタン」[illegible]きる。コマンド操作を自動でやらせることが[illegible]。この機能については、りゅむ氏のページ[illegible]で参照のこと。便利な「GeoMAME Combo Changer」もダウンロードできる。

MacMAME日本語版。history.datを表示中。日本語のゲームリストがとっても見やすいのがわかるかな。

こちらはGeoMAME日本語版。コマンド表示も可能だ。データはWERDNA氏のサイトから別途ダウンロード。

MAMEの日本語環境を支えるサイト それぞれの熱い思いが伝わってくる特選サイト

WERDNA's Room

MacMAME日本語版とGeoMAME日本語版を配布している重要サイト。

このほか、MacMAME使用方法についての日本語による詳しい情報もある。

また、MacMAMEの話題を扱う掲示板があり、活発なやりとりがなされている。

Macユーザーは「Must GO!」の内容だ。人生変わるぜ。

http://macmamej.virtualave.net/

Emu on PB1400c-2

Mac用エミュレータの情報をBBSで収集する新感覚の情報サイト。Mac系エミュレータ情報ページとして名高い、emulation.netのディレクトリ下にサイトを持ってるというところが、にくらしいほどカッコイイ。

超美麗なエミュ用アイコン(Mac/Win)が大量にダウンロードできるぞ。

http://www.emulation.net/pb1400c/

MAME EtoJ

MAME関連のニュースやMAME付属のドキュメントなどを、日本語に翻訳して提供しているサイト。

サイトマスターはFujix氏。

特筆すべきは日本語に訳した「mameinfo.dat」を配布中であること。ゲームごとのバグレポートやTIPSが記載されているので、MAMEユーザー必携のファイルだ。

http://jiwaa.com/mame/

R's factory

唯一の日本語版MAME32であるMame32jがダウンロードできるサイト。

本文にて紹介した通り最新版ではないが、存在意義はまだ大きいといえるだろう。

サイトマスターであるきたみりゅうじ氏による淡泊な間が楽しい4コマ漫画には、プチプチと全部読ませてしまう魅力がある。

http://www.rsfactory.com/

MameLang 32

各国語に対応した多国語対応多機能MAME32である、MameLang32+の公式サイト。日本語による情報も少しあるのでご覧あれ。

今後の展開次第では、国内でも人気が急上昇しそうだ。もし語学に自信があれば、コンタクトをとって、翻訳作業に参加してみては? 将来が楽しみだ。

http://arcadeathome.efront.com/mamelang32/

AGDB-Japan(http://www.normalise.com/agdb/)……MAMEサポートタイトルについてのデータベース「nMAME-DB」を制作し、配布しているスゴイサイト。
寂滅。(http://ryumu.aws.or.jp/)……GeoMAMEの注目機能「プログラマブルコンボ」の詳しい解説や、「コンボチェンジャー」がダウンロードできる。妙なノリも魅力(笑)。

GAME CENTER MAP

日本縦断 ゲーセン探検隊

担当：柵太郎&ひで

※記事中のデータは、取材を行なった9月下旬の内容によるものです。

今回は、総武線途中下車のゲーセン巡り旅。我々探検隊は新小岩、小岩、本八幡駅のロケーションを取材してきたぞ。中でも新小岩駅周辺は、日本一のピンボールゲーセンを筆頭に、使えるゲームセンターが手ぐすね引いて、キミを待っているのさ！　千葉県が誇る江戸川を越えて、遠征GO!　いや、まあ新小岩は東京なんだけどね。

◎第9章「総武線アドベンチャー 東京と千葉の狭間で」

ファミリーマート
オモロン
聖徳栄養短大
XIST
GAO
JR総武線
新小岩4
ローソン
ローソン
デイリーヤマザキ
中央信託
ショッピングプラザリブ
小松小
新小岩駅
東京三菱
メガネドラッグ
FUJI
住友
ケンタッキー
三和
新小岩2丁目
東海
アミューズ
吉野家
ローソン
ampm
ワールド
サンクス
ファミリーマート
小松保育園
ブータン
ファンタジア
JR総武線
新小岩出張所
ローソン
新小岩1丁目
マツモトキヨシ
ルミエール商店街
東栄信用金庫本店
ウィン
平和橋通り
さくら
松島通り

ピンボール協会が認めた、日本一のピンボール店
ゲームオモロン西新小岩店

●東京都葛飾区西新小岩1-8-1　オモロンビル
●営業時間：10:00～25:00

●店員通信「ピンボールの設置台数25台！　もちろん日本一。ボールを弾く単純さに、きっと熱くなる！」
●調査報告「日本で一番売れた『PINBOT』、『THE MACHINE』、『JACKBOT』などの年代物の名機が、ズラリと置かれているピンボールコーナーは圧巻。足りない部品は海外から取り寄せるなど、メンテナンスがマメに実行されているので、マニアも納得する状態の良さが維持されている。ピンボールファンを増やしたい、という狙いは確実に成果をあげ、大会には80人以上のピンボーラーが集まる」

サービス&イベント情報

2ヵ月に1回のピンボール大会（2週間前に店内およびＨＰで告知）。

●筐体傾向：ピンボールが目玉だが、ビデオゲームも100台と多い。

イチオシ台　メディーバルマッドネス

ピンボール素人にはピンとこないかもしれないが、その手の人は感動のあまり失禁確実という一台、らしい。

URL：http://www.omoron.co.jp/

初心者でもかならず景品が取れる！
ゲームプラザGAO新小岩店

●東京都葛飾区西新小岩1-10-9　☎03-3696-5525
●営業時間：10:00～25:00

●店員通信「イベント盛りだくさん!!　新小岩で1番景品の取れる店!!　ウソだと思ったら、来てみてください!!」
●調査報告「プライズマシーンには難度が星の数で表示されていて、どの台が取りやすいのかが一目瞭然。取り方のヒントがレクチャーされている台もあって、持っていってくれと言わんばかりのサービスぶりだ。ゲームではコナミの音楽ゲームが一部百円、4曲設定など、プライズ同様お得感たっぷり」

サービス&イベント情報

11/22～23は勤労感謝の日、お父さん（Mレジ風）お母さんに、感謝をこめて景品をいっぱい取っていってもらうイベントを予定。毎週金、土、日は、景品大放出サービス。

●筐体傾向：プライズの多さはたしかに新小岩一番。

イチオシ台　UFOキャッチャー特別台

アームの力を最強にしてあるとのこと。どんな重い景品でも簡単にリフトアップできそうだ！

●URL：http://www.amunet.co.jp/Amusement.html

ワスが行くならベスト3（柵編）……3位東京レジャーランド「店内の形状、レイアウトが特徴的なゲーセンは大好き。WEB猛者通に載っていた店で、三国戦記もあるダス」2位ゲームコーナーフジ「断仇牙最高！　店内に猫の気配がするダス（猫嫌い）!」1位ゲームGAO「生涯プライズ獲得数3というワスが、本当に取れるのか検証してみたいダスっ、いつか」

アイコン野郎マクガイバー

 対戦格闘 ビデオゲーム 音楽ゲーム 大型筐体 プライズ メダル プリクラ 50円プレイ有   ビリヤード

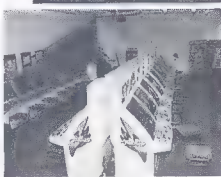
パズルゲームとプライズがオススメ
アミューズメントゲームワールド

●東京都葛飾区新小岩1-30-2　ワールドビル1F
☎03-5662-2268
●営業時間：10:00～25:00

●店員通信「プライズの商品には、特に力を入れており豪華な景品を揃えてお待ちしています」
●調査報告「パズルゲームとネオジオ作品が多い。時間を忘れて、ゆったりリラックスできる店とみた。店員通信にもあるとおり、2Fのプライズマシーンは豪華景品が入ってゴージャス。広い店内を活用して、ゲーム大会（KOF 2000など）も開催されている」

サービス&イベント情報
以前にはエアホッケー大会や、格闘ゲーム大会も開催していたようだ。

●筐体傾向：プライズ、ビデオ、大型がバランスよく配置されている。

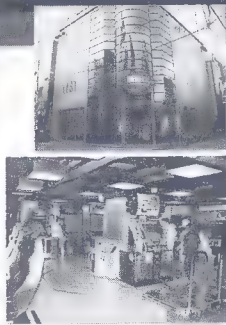
イチオシ台　ファイティング武術
純正筐体なので、臨場感バツグン!!　キミも鉄心で暴れてみないか?

全身プリクラで残すゲーセン旅行のメモリー
XYST（ジスト）

●東京都葛飾区西新小岩1-9-1　☎03-3691-6618
●営業時間：10:00～24:00

●店員通信「ご家族連れからやり込む方まで幅広い層のお客様に、安心して楽しんでいただける、アットホームなお店です」
●調査報告「7月に改装が終わり、新店同然のXYST。新小岩駅界隈の、貴重なダービーオーナーズクラブ設置店である。ビデオゲーム、大型ともになかなか渋いゲームがセレクトされていて、しかもEASY設定。ノートは常連の書き込みがアツく、スタッフによるレスもしっかりつくぞ」

サービス&イベント情報
11月中旬に、ジストダービーオーナーズクラブカップリベンジを開催。最強馬決定戦と、新馬戦の2部門で行ないます。雨の日はプライズのサービスがあります。

●筐体傾向：フロアごとにジャンル分けがなされている。全身プリクラ多し。

イチオシ台　ダービーオーナーズクラブ
幅広い客層に人気のダービーオーナーズクラブ、重ねて言うようだが、この辺りにはXYSTにしかないぞ。

セッションプレイinブータン
ブータン倶楽部 新小岩店

●東京都葛飾区新小岩1-43-1　第2東ビル1F
☎03-5607-5343
●営業時間：10:00～24:00

●店員通信「パチンコファンのためのお店です。最新のパチンコ、スロットを臨場感あふれる当店でお楽しみください」
●調査報告「店の片側にはパチンコやスロットの最新機種が揃っているので、じっくり腰をすえて楽しめる。対戦系ではスポーツ物が盛り上がっていて、5時ごろからピークになるそうだ。ドラムマニアとギタフリのセッションも安くて熱いぞ！」

サービス&イベント情報
メンテナンスには注意しています。

●筐体傾向：パチンコとビデオゲームが半々。

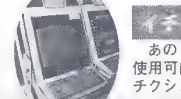
イチオシ台　ドラムマニア3rdMIX&ギターフリークス4thMIX
我らゲーセン探検隊も、行く先々でセッションプレイ、イエー。地方巡業みてーだ（売れない系）。ここは1回100円なのだ。

ついに『断仇牙』発見!
ゲームコーナーフジ

●東京都葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670
●営業時間：10:00～25:00

●店員通信「1P筐体はシンクロ連射です。アルカディア読者の皆さん、遊びに来てください」
●調査報告「アルカディアのハイスコア集計店。常連の中には、全一スコアを取った方もいるとか。マニアな常連が店に基板を持ち込んで、入れ代えて遊んでいくそうだ（笑）。取材時には、サンダークロス2など往年の名作がズラリと並んでいた。捨てゲースイッチ、連射装置などハイスコア環境は万全」

サービス&イベント情報
マニアノート、イラストノートも完備。

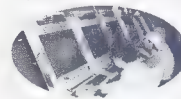
●筐体傾向：二つのゲームをスイッチで切り替える筐体もあるぞ。

イチオシ台　断仇牙
あの『カイザーナックル』の続編、アステカとゴンザレスがデフォルトで使用可能！　家庭用のような練習モード搭載！　新小岩市民は幸せだよ！チクショーイ。

学生たちのファイティングスポット
アミューズ

●東京都葛飾区新小岩2-10-6 新小岩パルコス1～2F
☎03-3652-4052
●営業時間：11:00～24:00、金土～25:00

●店員通信「店頭のファンシーリフターがオススメです。ご家族連れで楽しんでください」
●調査報告「エアロ筐体がしっくりくる人にはたまらないゲーセン。2Fの対戦ゲームコーナーでは、鉄拳TTが2セット置かれていて、常に人がついている状態で盛り上がっていたぞ。学生たちが来店する、午後5時あたりがピークの時間帯である」

サービス&イベント情報
ビデオゲームは全台50円であります。

●筐体傾向：1Fはメダルと音ゲー、2Fはビデオゲーム

イチオシ台　鉄拳タッグバトル
壁一面に技表が貼り出してあるあたり、アミューズの鉄拳熱はいまだ冷めやらず、といったところか。

子供がのびのび遊べるゲームセンター
ゲームウィン新小岩店

●東京都葛飾区新小岩1丁目38-5　☎03-5662-8411
●営業時間：10:00～24:00

●店員通信「最新ビデオゲームも安さで勝負！　良質のゲームが50円で2プレイ！　お子様が安心して遊べる店！みんな来てね！」
●調査報告「店長が店内に目を光らせているので、客層がいい。二階は小学校の教頭先生も推奨するマンガ喫茶。子供を安心して預けていける、デパート屋上ゲーセンの空気に近いぞ。これからアストロ筐体をバンバン入れ、ハイスコア掲示やゲーム大会などを行なっていくそうだ」

サービス&イベント情報
11月4日（土）の午後4時より、ウィン杯関東大会（KOF2000）を開催予定。

●筐体傾向：遊べるビデオゲームが中心だ。

イチオシ台　ビートマニアコンプリートMIX2
なんと1人でやっても、2人で遊んでもお代は100円でオーケー。友だちとよろしくやるのも良し、1人でダブルプレイも良し夫君だ！

ゲー事典　僕ちんが行くならベスト3（ひで編）……3位東京レジャーランド「わ～い、ドラムマニアが2台もあって100円～。裕次郎ばりにドラム合戦～」2位オモロン新小岩店「『ヘビメタメルトダウン』のデモ演奏ボタン押しまくってたのが、監視カメラに映ってたらドキドキ～」1位ゲームインダイエー「実はここは昔、とあるイラストレーターの原稿待ちでよく時間潰してたゲーセンなのね～」

スコアラー歓迎、料金も安い!
ゲームインダイエー

●千葉県市川市南八幡4-1-3
☎047-376-9764
●営業時間：9:00～24:00
●アクセス：総武線本八幡駅で下車、南口を左側に出て徒歩1分。

●店員通信「音ゲーはすべて100円以下！ メダルでもビデオゲームが遊べます。ぜひお越しください」
●調査報告「音ゲーのスコアラーが集まるスコア集計店。『ゲームは1PLAY1コイン』という社長の男気により、ビデオゲーム（約45台）と一部の音ゲーが50円設定だ！ 音ゲー以外のスコアラーも大募集中とのことなので、キミもダイエーでデビューしてみない!? 連射装置もついとるでよ」

サービス&イベント情報
ハイスコアランキング→ランクイン（1位になった方にフリープレーチケット）、ヒットゲームBEST10アンケート→毎月3名様にフリープレーチケット

●筐体傾向：人気の音ゲー、ビデオゲームは軒並み揃っている。

イチオシ台 パラパラパラダイス
10月にコナミ主催のインストラクションイベントも開かれたばかりの最新台。これからハイスコアアタックが熱くなるかも!?

メダルゲームレクチャーが好評
ゲームファンタジア新小岩店

●東京都葛飾区新小岩1-51-8 ベラカーザ深井1～2F
☎03-3674-3771
●営業時間：10:00～23:55

●店員通信「メダルゲームの遊び方など、ご不明な点はお気軽に従業員にお声をお掛けください。ご来店をお待ちしております」
●調査報告「ファンタジアといえば、メダルゲームゲーセンの代名詞。最新メダルゲームのロッキンバンパイアが早くも入荷されている。JACKPOTの殿堂BEST20や、プロハンターを極めよう企画などを実行していて、メダル客のハートをがっちり掴んでいるようだ」

サービス&イベント情報
「10月は芸術の秋なので、音楽・パズルゲームをEASY設定」といったように、月ごとにテーマを設けてサービスを行なっています。

●筐体傾向：メダルゲームが主力だが、2Fの音楽ゲームも安くてよい。

イチオシ台 ロッキンバンパイア
出たばかりで、遊びかたがよくわからない人も多いだろう。そんなときは213ページへ。

メダラーのロマン教えます
ゲームセンター地蔵舞

●東京都江戸川区南小岩7-26-6 ☎03-3672-1595
●営業時間：10:00～24:00（一部25:00まで）
●アクセス：総武線小岩駅で下車、南口を左側に出て徒歩1分。

●店員通信「最新マスゲーム機を多数取り揃えた、アダルトファミリー層中心の店です」
●調査報告「約110台ものメダルゲームがあるので、店内はギンギンに大人のムードが漂う。メダル始めてみよう物語でおなじみの人気台（スターホース、ギャラクシアンフィーバー、ブラックジャックH.A.等）に混じって、開発中メダルゲーのロケテストが行なわれていた。メダラーなら行くべし」

サービス&イベント情報
メダル清掃機で、他人の使ったメダルもピカピカにしています。

●筐体傾向：メダルゲームの他に、プライズもあるので親子連れでどうぞ。

イチオシ台 ギャラクシアンフィーバー
メダルを弾丸にして、懐かしいエイリアンを射ち落そう！ このアナログ感がたまらない！

広さで驚け、ビデオゲーム170台
東京レジャーランド小岩店

●東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411
●営業時間：10:00～25:00
●アクセス：総武線小岩駅で下車。西口（イトーヨーカドーがある出口）から線路沿いに右へ直進。徒歩5分。

●店員通信「当店では新ゲームから懐ゲームまで数多く揃っております。DOC、スターホースもあり。ご来店お待ちしております」
●調査報告「細長の店内はとてつもなく広い。肝心のゲームも、ビデオゲーム170台、大型筐体30台、音ゲー15台と、これまたゲーム保有数も最強クラス。対戦人気ゲームは基板2～3枚入荷が当たり前、そのうえダービーオーナーズクラブとスターホースの両方を収容と、とにかくデカイ。ビデオが1PLAY50円、大型はほぼ100円である。スパイク&スラッシュアウトの4人通信ができるのも、レジャーランドに行く理由になるだろう」

サービス&イベント情報
音楽ゲームは最新機種以外100円で遊べるぞ。

●筐体傾向：メインはビデオゲーム。新作が最速で入荷されるらしいぞ。

イチオシ台 CAPCOM VS. SNK
1人練習台も合わせると、6台のカプエスが稼動している。順番待ちで困ることは、まずないといっていいだろう。

実はヒソカにメタル精神とシャウトな日々に憧れている ゲーセン探検隊。そんな我々にうってつけのデスなピンボール「ヘヴィーメタルメルトダウン」とオモロン新小岩店で出会ったので報告しよう。

コインを投入すると、筐体上部の異様にデカいアンプから、「デデデデデ……」とベタなベース音が大音響で響きわたり、フリッパーボタン下のボタンを押すと、熱い異国の殿方のヴォイスで、「へうぃーめたぁー」

めるうったーうん!!」

……なに。このボタン（コインを入れなくても何回でも使用可能だが、店内が静かなのでかなり恥ずかしい）。

この世界のルールでは、盤面のパワーアンプラインにボールを通すことでボールが溜まってゆき、5つ溜まると、すべてが持ち玉になるという、剛気なボーナスがある、らしいのだが、この台の難度は最高で、スタート直後にボールがダイレクトにフリッパーの間に落ちていくなんてザラ。誰か攻略法プリーズ!

おっちゃんの顔がやたら濃いくて好き

これがメタルの筐体じゃい! 筐体脇のボタンを押すと……

●メルトダウン表●

プレイヤー	柵	ひで
回数	3回	2回
総プレイ時間	5分	3分
ギグ結果	ダイレクトにフリッパー間×5	ダイレクトにサイド2回、中央2回

ゲー事典 ハイスコア集計店の、ゲームコーナーフジとゲームインダイエーは破棄、もとい覇気のありやがる新人スコアラーを募集中ダス。ダイエーは全国集計の前に、店内ハイスコア集計があるので、まずはそこから始めてみよう物語? ゲームウィンもスコアラー育成に力を注いでいただけるそうで、これが新小岩スコアラー伝説の幕開けになるかも!?

ハイスコア全国集計

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

2000年9月17日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーと記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。またゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ハイスコア・クローズアップ

順位	スコア	プレイヤー	店舗
1	5,169,500	初回限定版。えどっ鳩。	JOGO江古田店（東京）
2	5,131,600	フセイン	モンキーハウス本館（福岡）
3	4,319,700	出家と在家・僧と俗・けじめ㊐長	サブカルチュア（福岡）
4	4,284,600	sig-EVB	個人申請 プレイシティ中央町店（鹿児島）
5	4,215,200	WAR会長安くてすいません。ヘポイ	ゲームセンターヤングパレス（千葉）

グルーヴポイントで100万点獲得！

格闘ゲーマーが待ち望んだ夢の競演。初回集計から、いきなり500万点を越えるスコアがたたき出されている。普通にクリアしただけだと、せいぜい20～30万点しか出せないゲームなので、なぜこんな点数が出るのか不思議に思った人も多いだろう。

実はスコアを大きく左右するのは、画面中央下に表示されているグルーヴポイント。これが上限の100に達した状態で相手チームを倒すと、1戦勝ち抜くごとに100万点のビッグボーナスが加算されるのだ。CPU戦は全5戦なので、トップと2位のプレイヤーは1戦目でグルーブポイントを100にし、その後も数値を落とさずに全面クリアしたことになる。

ちなみに、CPUキャラの攻撃をカウンターの必殺技で潰してもグルーヴポイントは上がっていくが、実は相手の攻撃を引きつけてガードしていくのがミソ。飛び道具を引きつけてガードすればランクA、飛び道具系のスーパーコンボ（超必殺技）ならランクSも獲得できる。そのため、CPU一人目はリュウが理想だ。体力をある程度減らしたら、ひたすらガードし続けるのが基本。また、判定負けでもポイントに変動がないのを利用し、自チームが最後の1人になるまで粘って稼ぐのも有効だ。

今回の集計ではデフォルトキャラ使用が条件だったため、トップのプレイヤーはユリ、さくら、ケンのチーム編成だが、次回はEX紅丸が台頭してきそうだ。

最大倍率10倍！　勲章モードで荒稼ぎ

勲章モードでのハイスコアが出そろった、今回のキャラ別集計。ヒット数が多い覚醒必殺技を持つキャラは、大勲章を多く出せるため、高得点が狙えるようだ。

勲章を取り続けると、コンボボーナスやラウンドクリア時の点数すべてが倍率アップ。稼ぐなら早い段階で高倍率に上げておきたい。また、攻撃をカウンターで当てた場合は、2段階上の勲章が出現するのも見逃せない。ただし、勲章を一定時間回収していないと、せっかくの倍率が下がってしまうので注意。

このように、桁違いの高得点が出せる勲章モードだが、実はCPUキャラが通常時とは比較にならないほど強く、クリアするのもひと苦労になる。

ちなみに前回モンキーハウス本館のHIE氏が「蔵土緑 紗夢」で記録した184,998,400点。これが全キャラ中最高の得点で、このスコアを更新したプレイヤーはいなかった。なお、非常に残念なお知らせなのだが、スコアに大きな影響を及ぼす現象が発覚したため、集計は今回で打ち切りとすることになった。

キャラ	スコア	プレイヤー	店舗
ソル＝バッドガイ	129,015,500	好きな食べ物は湯豆腐、和菓子 TTM	モンキーハウス本館（福岡）
カイ＝キスク	65,098,700	ライド・ザ・ライトニング TTM	モンキーハウス本館（福岡）
メイ	115,241,400	太	アミューズメントパークNASA（長野）
ミリア＝レイジ	72,482,100	和み	ファンタジーゾーン夢らんど（北海道）
ザトー＝ONE	106,535,700	ROK	タイトーイン002スタジアム（大阪）
ポチョムキン	72,136,500	FUJ	GAME'S MILK（京都）
チップ＝ザナフ	137,588,200	スーパー蒼龍撃連発!! TTM	モンキーハウス本館（福岡）
ファウスト	69,779,100	水神君-ZⅡ	アバババ天神橋店＆ガムガム合同集計
梅喧	82,639,000	畳ブウウウウウウム（EX2ガイル風）HAM	えの木（高知）
ジョニー	94,948,300	居合連　NO.56 N・Kジョニー	遊ingポイントセオラ（滋賀）
アクセル＝ロウ	97,487,900	まわーる	モンキーハウス本館（福岡）
御津 闇慈	119,919,900	TA23㊞	遊ingポイントセオラ（滋賀）
ヴェノム	145,173,500	ROK	タイトーイン002スタジアム（大阪）

コンボの締めはチャージレベル4

ハイスコアと切っても切れない関係にあるのが、Cボタンを使ったチャージ攻撃。例えばBBB→C2で浮かして、BBB→BBB→C4というコンボやBBB→BC→BB4のコンボを入れると、1回のコンボで19,200点が加算される。ただ、これを当てていくと圧倒的に足りないのが時間。常にタイムアップの危機にさらされる。これが熱いかけひきの要素でもあるが。

今回トップのキャラはご覧の通り、カムイ。非常に性能の高いB+Cを持つキャラで、全体的にクリアするのも楽な部類に入る。また次回の集計からは、キャラ別集計を開始。チャージの性能を初めとする、キャラ性能の差がどう点数に反映されるのか？　アクセルなどは相当厳しそうだが……。

SLASHOUT™

TOP SCORE **12,257,671**

カムイ　**QOO たつまきー**　ゲームボス（神奈川）

ドリフトでF355を手足のように駆れ

F355 challenge

フェラーリF355を完全にシミュレートした本作。諸般の事情で、集計開始は遅れたが、中級のレースモードでコース別集計を行なっている。

タイム短縮のカギは、なんといっても大胆なドリフト。トップレベルのプレイヤーは、コーナーをまるですべるように曲がっていく。もちろん自車の性能を完全に把握していないと、スピンやクラッシュは必至。大胆かつ繊細なハンドルさばきと、緻密なライン取りが必要とされる。

TOP SCORE

もてぎ　**2'27"188**
RLI@XRF
個人申請 エクシブワールドbyセガ（群馬）

モンツァ　**3'39"984**
XRFみっきーMMP（謎ドリフト使用）
個人申請 エクシブワールドbyセガ（群馬）

TOP SCORE **40,234,910**

美作いろり　**Clover-TAC 皆様に感謝！**
個人申請 西千葉スターダスト（千葉）

奇跡の大台、4000万突破！

パワーショットを使いこなし、ステージ道中やボスを最高16倍の倍率で倒していくエスプレイド。ギリギリで4000万点に届く可能性がある、と噂されていた美作いろりが、ついに大台を突破した。もちろん点数が「出る」可能性があるのと、実際に「出す」の間には大きな隔たりがある。稼ぎどころが決まっているだけにプレッシャーが大きく、ノーミスクリアは並大抵のことではない。

道中で16倍を連続で取るときに、敵弾が「円」アイテムに変わる。そのため、稼ぐには画面上に敵弾を多く残さなければいけないのも、厳しい原因のひとつ。ちなみに個人申請用紙によると、備考はノーミス（残♡×6）、円500、バリア25%という内容。1面終了時、約300万、2面910万、3面1350万、4面1710万で、5面前半終了時に2200万という点効率だったそうだ。

ハイスコア全国集計

HI-SCORE

全国1位スコア

2000年9月17日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ジャイアントグラム2000〜全日本プロレス3 栄光の勇者達〜		52,662	EXR	ゲームプラザ白山(熊本)
18ホイーラー		$47,864.	NAL(とりあえず…大失敗)-T	個人申請AMサントロペ伊勢佐木町店(神奈川)
GTIクラブ コルソイタリアーノ	初級	1'52"298	FGM-UKA	GAME's WiLL(京都)
	中級	2'06"283	wzh.	
	上級	2'31"056		
ミスタードリラー2	1000m アメリカ	1,126,330	ISO	個人申請ゲームイン本郷(東京)
バトルギア2	初級	2'18"248	たかさん結婚おめでとう。みっちい㊥	個人申請アミューズメントスペースガオラ(滋賀)
	中級	2'25"738	CYCLONE-HURRICANE	タイトーイン002スタジアム(大阪)
	弩級	3'08"777	DDD	GAME BOSS(神奈川)
上海〜昇龍再臨〜	陰と陽	6,270	G.M.C.説教T・H㊚	モンキーハウス本館(福岡)
	パンダモニアム〜闇と陽〜	784	パンダモニアム運と金 LAOS-長田仙人	えの木(高知)
ブレイブブレイド		74,692,070	T³-CYR-WIZ	アミューズメントランドケンタゴン(東京)
クイズ あああっ女神さまっ〜闘う翼とともに〜		10,410,700	OSC-DEB㊔	レジャーパレス(北海道)
サイヴァリア		41,413,120	5-B 750万(泣) ISO	アミューズメントランドケンタゴン(東京)
ドラムマニア 2ndMIX	エキスパートリアル	283,706,700	SYG-㊥え？good1？たっき〜	ゲームプラザキューティ(大阪)
	リアル	233,594,850	SYG㊥-たっき〜	

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
パワーストーン2		931,600	CYR-WAR会長	ゲームコスモ町田店(東京)
ロードランナー・ザ・ディグファイト Ver.B	超達人コース	30'11"00	wzh.	GAME's WiLL(京都)
メタルスラッグ3		10,214,190	ひろぴん(BEE)	個人申請メックゲームス(神奈川)
ビートマニアIIDX 3rdスタイル	ピアノ	3,467	TOKU-3	ゲームプラザキューティ(大阪)
グレート魔法大作戦	グリムレン	96,390,250	TAKEYUKI	ギャレッソ津田沼店(千葉)
ぷよぷよDA！		272,564,051	まおう IWAM-IWASA	個人申請プラボ前橋(群馬)
三国戦紀スーパーヒーローズ		143,745,800	たまけん	ゲームインナハII(沖縄)
ドリームオーディション		603,690	ファルセットパワー大爆発！えぶ	個人申請ブラックジャック(広島)
アクアラッシュ	練習	181.3	NGP-ANP	アベニュー北口店(山梨)
	エンドレス	2,944	2周目速すぎ LAOS-長田仙人	えの木(高知)
パカパカパッションスペシャル		2,648,110	KYG	個人申請ダイコー東岸和田店(大阪)
餓狼マーク・オブ・ザ・ウルブズ	北斗丸	3,817,200	AES-茶柱	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
ストライカーズ1999	F-4 ファントムII	3,286,200	ラス面で2万落ち ISO	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ぐわんげ	シシン	93,186,691	六面不合体 ゴットボーズ	Jogo江古田店(東京)
デッドオアアライブ2	あやね	1'54"39	後藤 真希派(金髪)	アイリン夢空間(岐阜)
	レオン	1'57"39	吉澤ひとみ派♡ ㊨	
ストリートファイターIII 3rdストライク	ユリアン	11,896,500	TSC	GAME'S WiLL(京都)
	ヤン	14,685,600	L2A-GYO	
	リュウ	9,974,700	穴木燿大	Jogo江古田店(東京)
	エレナ	9,509,500	メトセラさきお	えの木(高知)
	アレックス	9,251,600		
グラディウスIV	3番	4,018,000(6周目6面)	菅谷君	ゲームセンターB-1(千葉)
ガンバード2	タビア	4,814,200	1米国無し2英国無し日本男児 江藤恵㊛	Jogo江古田店(東京)

今回はジャイアントグラム2000〜全日本プロレス3栄光の勇者達〜から。観客動員数＝スコアで、会場が盛り上がれば点数も高くなるという一風変わったスコアシステムが特徴。今回のトップキャラはスタン・ハンセンです。

18ホイーラーは18輪の巨大トレーラーを操るドライブゲーム。より多くの積み荷を運べば高得点が獲得できますが、その分スピードが遅くなってしまうので、ほどほどが肝心でしょうか。またライバルカーより先にゴールすれば車庫入れのボーナスステージがプレイでき、こちらの出来も大きく点数を左右します。ちなみにトップの使用車は、最高速はイマイチながら坂道と重い積み荷に強い、トルク重視のロングホーンでした。

GTIクラブ コルソイタリアーノはコース別での集計。浅瀬を走ったり、谷をジャンプで飛び越えたりといった大胆なショートカットがタイム短縮の大きなカギです。

ミスタードリラー2は前回の集計で気合を入れすぎたのか、1000mアメリカコースだけの更新。今回は地底人の数とタイムボーナスとの兼ね合いが微妙。とはいえ、アメリカのエア全回収時のクリアタイムの相場は4分40秒前後という速さですが……。

ロードランナー・ザ・ディグファイトVer.Bは完全に関西の2名による争いに。敵キャラの誘導を含めた、面ご

君もチャレンジ！ ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名：怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）：ストーリーモード

スコア（タイム）：23,646,800

面数：全25面ALL　難易度：工場出荷設定（完全ノーマル）

備考：うさぎ使用　残×5
連付き（シンクロ30連）　同付き

達成日：2005年　12月　31日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。

ゲームセンター　名前 アミューズメント アルカディア
電話 03-5433-71××
住所　東京都世田谷区若林1-18-××

スコアネーム（最大20文字）：TKN-NSK

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　鈴木 雅弘 ㊞

個人申請ハガキ記入例

ゲーム名	部門	スコア	スコアネーム	店舗
ライオットシティー		2,385,450	やっとクリアできたELH-まかくん	個人申請ハイテクセガミス2(広島)
ナイトスラッシャーズ		1,784,800	非情のインド洋(五)(養)	レタス702(北海道)
1941	1P 連付き	14,805,800	キムラルク	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店合同集計
フェリオス	イージー	861,330	天理剣聖TEN	GAME's　MILK(京都)
	ハード	1,264,580	天理剣聖TEN(白木一郎様に感謝)	
ファイティングホーク		2,032,250	T³-CYR-ATS(弘)	レジャーパレス(北海道)

ゲーム名	部門	スコア	スコアネーム	店舗
ブレイジングスター	DINO-246	62,366,140	HYAKU-さめじま会長(TTJ)	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
ショックトルーパーズ 2nd スカッド	エンジェル	25,458,100	連山的旋牙気流ヘレティックさきお	えの木(高知)
ストリートファイターEX2	ほくと	3,321,400	コパスカ実戦投入FAD-SSC-VAP	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	リュウ	3,352,500	北山なずな派FAD-SSC-VAP	
	シャドウガイスト	3,601,700	あだいも伸びました。えどよりもカリスマ!?	えの木(高知)
	C.ジャック	3,322,700	徹夜明け。嫌気遮床接触ばっ気方式ばっきい	
	ガルダ	3,920,200	矢井田　瞳派♡あーちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
	シャロン	3,259,100	TNK-キマトラ	Jogo江古田店(東京)
	D.ダーク	3,532,300	びしびしびし(トリプルびし)	
	ブランカ	3,276,200	佐押麻衣	
	ガイル	3,345,200	ババ・レイ	
Gダライアス	クシー	34,609,810	L2A-大明神	GAME's　WiLL(京都)
ストライカーズ1945Ⅱ	フォッケウルフ	3,159,300	飛べない翼に意味はあるんでしょうか	ロッキーワールド仙台店(宮城)
戦国ブレード	アイン	2,377,200	J.G.K-ALL㊔	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ストリートファイターEX PLUS		3,059,200	BBC	えの木(高知)
L.A.マシンガンズ		7,005,455	JKP千鳥ヶ淵鎮守府RDX-寛千代	個人申請新宿スポーツランド西口店(東京)
ストライカーズ1945	ライトニング	2,259,400	戦国人	ゲームセンタードリーム(宮城)
	メッサーシュミット	2,269,000	PPR-KTL-IZK	タイトーイン002スタジアム(大阪)
天外魔境真伝		30,032,600	薬中毒江上	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
スーパーストリートファイターⅡX	ザンギエフ	1,917,200	GDS-RUN(バルログ落ち)	ゲームステージBEAT(香川)
豪血寺一族2	孤空院　千滋	4,650,900	ブロン	アイリン夢空間(岐阜)
疾風魔法大作戦	ニルヴァーナ	2,121,287	G.M.C.説教T・H㊚	モンキーハウス本店(福岡)
バーチャファイター2	ラウ	54"05	熊野ラウ	アイリン夢空間(岐阜)

とのパターン作成はまさに完全なパズル、最終的にはどこまで縮むのでしょうか。

グレート魔法大作戦はグリムレンがミヤモトを抜いて最高得点キャラになっています。カルテはもともとキャラ性能的には、かなりいいところを狙えるにもかかわらず、しばらく更新がない。今が狙い目との話も？

アクアラッシュのエンドレスモードはついに2周目に突入。さらにスピードが速くなっているそうです。

ストリートファイターEX2と、ストリートファイターⅢの2作品はどちらもハイスコア人気が高く、多くのキャラが更新されています。ストEX2はエクセル、ストⅢはブロッキングというテクニカルなシステムが、スコア稼ぎと非常にうまく噛み合った好例と言えるでしょう。

古いゲームに目を向けると、まず91年に発売されたセガ／ウエストンの格闘アクションゲーム、ライオットシティが9年の時を越え、ついに初めてのALLクリアが達成されました。9月号掲載の燃えよゴン太！といい、ALLクリアが出ていないゲームにはプレイヤーの挑戦意欲をかき立てるものがあるのでしょうか。

また89年に発売されたタイトーの縦スクロールシューティング、ファイティングホークも10年ぶりの更新です。こちらは当時の連なしスコアを、連付きで抜いたもの。ちなみに備考に「3日で出た」とのコメントがありました。

さて次回は彩京の新作、ドラゴンブレイズの初回集計に注目必至というところです。

9月17日時点

HI-SCORE
ハイスコア全国集計

AMショー明け新作ラッシュでうれしい悲鳴を上げるプレイヤー続出、二兎を追うものはなんとやら……とか言いますが。

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ロッキーワールド仙台店
宮城県仙台市青葉区中央3-8-33 ピースビル南町1F ☎022-263-6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945Ⅱ(フォッケウルフ)	3,159,300	飛べない翼に意味はあるんでしょうか	ALL 連付 1,2周共に残念
2	グレート魔法大作戦(グリムレン)	57,270,810	沼田 裕キ♪	ラスボス アイテム105個
3	エスプレイド(美作 いろり)	31,575,360	AGH-RMSあい FK-LPA-XYZ	ALL 5/5 2ボスで死.
4	デッドオアアライブ2(サバイバル)	32,233,276	小泉@電柱組	ミレニアムver 93人 アイン れんたんと人間台風
5	ミスタードリラー2(500m インド)	662,115	DOA2北海道代表代理	ALL

アミューズメントパークフリーダム平店
福島県いわき市平字田町67-2 ☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	3,126,900	KOU-IYR-MASA	SNK・ケン・ユリ・さくら ALL ボス(ギース) GPS=100
2	ビートマニア コンプリートMIX2(ファイナルステージ)	3,232	BIG-R	ALL
3	ビートマニア コンプリートMIX2(クラシックリミックス)	3,158	321-SUZUKI	ALL
4	バトルバクレイド アンリミテッドVer.	15,680,910	KOU-K.H	スペシャル ALL フレイムバイパー
5	マジカルドロップ3(ひたすら)	17,548,646	えみる&HRY㊎	ふつうスタート→名人

AGスクエア盛岡店
岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ガイン)	17,680,810	クリアできない OGD	ラスボス死
2	バトルバクレイド アンリミテッドVer.	109,941,270	そのエクステンドォ~! T.Kiz	フレイムバイパー 8面死亡
3	ギルティギア ゼクス(ファウスト)	69,745,800	Y.K	テスタメントにて死亡
4	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(グリフォンマスク)	2,561,200	Y.K	ALL
5	メタルスラッグ3	8,420,320	KOL	ALL

レジャーパレス
北海道札幌市白石区本郷通り8-3-15 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,003,630	YWC-うぐいす	ALL エア全取り ミス×3
2	ドラムマニア 3rdMIX(エキスパートリアル)	249,030,350	YUT	ALL
3	ブレイブブレイド	71,119,540	ZAPUL匿名	ALL 連付 レム
4	怒首領蜂(Aタイプ)	406,694,650	AB左7579 佐々木弘	2-7 MAX844 レーザー強化
5	B-ウイング	99,999,999	ZAPUL会話に割り込み役	全45面クリア カンストのカンスト

ゲームセンターアレックス
埼玉県浦和市高砂2-8-16 ☎048-822-8438

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999(F-4 ファントムⅡ)	3,252,200	来店記念ISO	ALL 残3 B×9
2	テトリス・ザ・グランドマスター	9'43"81	前半ヘタクソP.O	ALL GM 前半5'05
3	ぷよぷよ通	1,034,743	水無月さんが行方不明 SPD-Y.I	ALL 全ステージ65535 MAX16 916ブロック
4	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,125,310	あやね3500万突破だけど枠がないTKN	ALL ノーミス 9'14"16 連付
5	ギガウイング(ポーチカ)	246兆3133億7145万6640	要4面特訓(ヘタレ)	ALL 連付

ゲームセンタードリーム
宮城県仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945(P-38 ライトニング)	2,259,400	戦国人	連付 ALL
2	ミスタードリラー2(500m インド)	605,960	穴ウメくん	ALL
3	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,014,040	No.	"7'22"63 ALL エア ノーミス 残機×3'
4	ギルティギア ゼクス(紗夢)	44,217,500	Y崎D介	ステージ10で死亡 ジャム面白い
5	レイブレーサー	9'10"751	とりあえず	初級 12周設定 T.T.

レタス702
北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	73,044,310	オヒョイ[illegible]面ガム炸裂地獄㊐	ALL 連付
2	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	32"27	ZAPUL-口笛禁止「おじゃまします」	ALL リトライx2 C無し 超達人コース
3	グルーヴ オン ファイト	720,500	如意自在	ALL
4	デッドコネクション	272,940	㊏	ALL グレイ
★	ナイトスラッシャーズ	1,784,800	悲情のインド洋 ㊏㊐	ALL 連付 クリストファー

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店
埼玉県熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビル1F&B1F ☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,092,005	べのつぃ?	青葉台 ノーミス エアALL
2	ギルティギア ゼクス(アクセル)	65,246,600	AXL	青葉台 勲章モード ALL
3	19XX(震電)	15,457,600	COP	青葉台 ALL ノーミス
4	スーパーパン(ツアーモード)	8,815,860	S・K	熊谷 3-40
5	スーパーパン(パニックモード)	119,400	S・K	熊谷 L99

プレイランドエフワン
宮城県仙台市青葉区中央2-6-6 タベイビルB1F ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブレイズ	1,298,800	黒ビラ	クエイド 2-4
2	ドラゴンブレイズ	1,157,100	スイマー	ロブ 2-3
3	マーブル VS. カプコン 2	3,259,387,700	始末屋	ALL 豪鬼、ガンビット、アイスマン
4	ストライカーズ1999(X-36)	3,354,800	1ボム使用	ALL
5	鉄拳3(仁)	1'24"60	キャメル来日記念	ALL 連同付

ファンタジーゾーン夢らんど
北海道旭川市大町1条3丁目 オークビル2F ☎0166-53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	3,100,900	T・K・T	ALL ケン・ザンギエフ
2	ギルティギア ゼクス(紗夢)	157,985,100	SOS	ALL 勲章モード
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	583	H・I(イシナベ君)	ALL 韓国チーム
4	マーズマトリックス	367,837,539,580	SRX	モスキート02 ALL EXP 1786937
5	メタルスラッグ3	8,533,320	UGO	ALL 1ミス 捕虜90人

ゲームインダイエー
千葉県市川市南八幡4-1-3 駅南ビルB1F ☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア コンプリートMIX2(テクノ)	3,158	TAMA	
2	ビートマニア コンプリートMIX2(クラシックリミックス)	3,247	DEAD	
3	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ピアノ)	3,241	TAMA	
4	ドラムマニア 3rdMIX(エキスパートリアル)	272,539,200	MSX	
5	ギターフリークス 4thMIX(エキスパート)	146,003,000	JTK	

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スラッシュアウト	4,237,420	NLY	カムイ
2	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,026,135	ディグ・ダグ男	9'35"75
3	メタルスラッグ3	9,217,490	N.S	ALL 30万落ち ラスボスで1ミス 連付
4	パカパカパッション スペシャル	2,450,180	GRN	95-98-93
5	グレート魔法大作戦(グリムレン)	30,119,700	MJN-T.Y	ラスボスまで

■ハイスコアに関するお問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください

お寄せいただいた質問はアルカディアHP「ハイスコアFAQ」に掲載させていただくことをご了承ください。これは情報の共有とルールの浸透を目的とするものです。ご理解ください。

お問い合わせ内容に対して完全にお答えできるわけではありません。現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請をするにあたり、公平さを欠くようなご質問にはお答えできません。また、直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
宛先 hi_score@arcadiamagazine.com
題名 「ハイスコアに関する質問」
メールタイトル(subject)には上記タイトルを必ず明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号 03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、あなたの氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスもしくはFAX番号を必ず明記ください。

(電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします)

http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ハイスコアFAQ Q:カプコンVS.SNKで、なぜビジュアルメモリを使用すると集計対象外になるのですか? 理由が知りたいのですが。
A:ビジュアルメモリを使用すると、使用しない時より高いスコアが出るゲームやモードがあります。基本的には使用していないスコアが集計対象なのですが、これは「実は使用して申請する」と(次ページへ)

メーカーからのメッセージ

CAPCOM
カプコンvsSNK

Q 初回集計で516万点(ユリ、さくら、ケン)というスコアが出ていますが、これについてコメントをお願いします。

A ハイスコア全国トップおめでとうございます。初回からいきなりめちゃめちゃすごいスコアがでましたね。

開発の予想では300万点くらいで得点は落ち着くかと思っていましたが、それをはるかに超える516万点……。

毎回プレイヤーのみなさんのやりこみ度合いには脱帽させられてしまいます。開発スタッフ一同もみなさんに負けず熱いゲームを作りつづけていきますので、これからもカプコンのゲームをよろしく!!

(株)カプコン　第一開発部 企画　一瀬 泰範(PAWER)

ATLUS/CAVE
エスプレイド

Q ついに美作いろりが4000万の大台を突破しています。この点数について、コメントをお願いします。

A 最初に集計されたのが平成10年5月末、そのときのスコアが約3400万点。それから2年の月日が経ち、4000万点オーバーは遂に達成されたのですね。4000万点突破……これが達成されるまでに一体どんな攻略がなされ、そしてどんなパターンの変遷があったのでしょうか。それら多くのスコアラーによる闘いが、この4000万点オーバーというスコアを導き出したのだと思います。

究極レベルでの闘いに参加していない私のような者に、その凄さを100%理解することはできないのかもしれません。ただ、決まりきった賛辞を贈るつもりもありません。そこにあるには純粋な感動と感謝の気持ちだけです。おめでとう、そしてありがとう。

(株)ケイブ　開発部　IKD

SEGA
スラッシュアウト

Q 今回の集計ではカムイで、1225万点が出ていますが、開発ではどれぐらいの点数を予想されていましたか?　また、次回からのキャラ別集計の予想などをお願いします。

A 1000万点が一つの目標になれば、とは思っていたのですが、皆さんあっという間に越えてしまったようで驚きました。

可能性としては、1500万点くらいはいけそうな気がします。ただ、乱入などの運もあるので実際にはなかなか難しいかもしれませんね。

また、全8ステージをクリアして、かつ一定以上のスコアを出すと、「GOD」の称号がつきます。かなり厳しいとは思いますが、ぜひチャレンジしてみてください。キャラ的には、カムイ、スラッシュあたりが稼ぎやすいキャラだと思います。逆にルナはきつそうですね。

(株)セガ・エンタープライゼス　ディレクター　伊東 豊

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1F&B2F　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999(F-4 ファントムII)	3,286,200	ラス面で2万落ち ISO	連付 ALL ノーボム
2	婆裟羅	1,067,060	てきとーにクリア	連付 ALL 島 左近
3	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,126,265	ISO	連付 ALL 4'38
★	ストリートファイターEX2(ほくと)	3,321,400	コパスカ実戦投入 FAD-SSC-VAP	連同付 ALL シャドウ 110.5万 爪×5
★	ストリートファイターEX2(リュウ)	3,352,500	北山なずな派 FAD-SSC-VAP	連同付 ALL カイリ 109万 爪×6

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスVI(3番装備)	3,565,600	菅谷	6-2
2	スラッシュアウト	10,558,279	KOS-YS	カムイ
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	3,124,900	GSM-㊙	ALL 適当ー!!
4	ギルティギア ゼクス(紗夢)	40,995,300	KOS-NOB3	ALL 穴うめ
5	ミスタードリラー2(500m インド)	250,200	KOS-GHC	ALL

ゲームコーナーヤングパレス
千葉県鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	573	AES-西	ALL 同付
2	ぐわんげ(シシン)	50,627,996	Atimg-AB平	ALL B×5 金43453
3	ファイナルファイト(コーディー連付)	4,319,910	ENZO	ALL
★	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(北斗丸)	3,817,200	AES-茶柱	ALL 連同付 ミス×1
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	4,215,200	WAR会長安くてすいません。 ヘボイ	ルガール・バイス ALL ⓟ×3

池袋プレイランドラスベガス&上福
東京都豊島区西池袋1-22-4 信和ビル1F　☎03-3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブレイブブレイド	58,181,860	なげやりプレー	ALL キース 残2
2	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,119,225	NAO Q	ALL 4'46"08
3	ぐわんげ(賀茂 源助)	69,795,016	穴うめ-J.J	ALL 倍率48562
4	パワーストーン2	530,300	タヤスケ	ALL ジュリア
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	2,650,600	浜丘麻矢	ALL CAP ケン さくら ユリ

アミューズメントフォーラムモア
東京都新宿区新宿3-23-14 SHAビル　☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	婆裟羅	1,555,510	KNN-SSP-七瀬部部長-KIZ	ALL 雑賀 孫市
2	婆裟羅	1,018,950	KNN-SSP-ボ敵	ALL 島 左近
3	雷電DX(初級連付)	6,634,750	CD44-4 よっし	ALL 2P側
4	バカバカパッション	1,342,480	副会長って人	ALL BN終了 6ミス
5	バカバカパッションスペシャル	2,315,160	あなうめ君	ALL シルバー大会

ゲームセンターB-1
千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1F　☎0471-44-5597

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	グラディウスVI(3番装備)	4,018,000	菅谷君	6-6
2	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,070,495	はいきんぐ東	2'26"70
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	277,900	源氏	イオリ・リュウ SNKモード
4	ストリートファイターIII 3rdストライク(まこと)	8,329,400	電伝虫02号	SA3
5	ストリートファイターIII 3rdストライク(ヒューゴー)	7,867,100	電伝虫02号	SA2

Jogo江古田店
東京都練馬区旭丘1-71-10　☎03-3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	5,169,500	初回限定版。えどっ鳩。	ALL GPS100pts ユリ・ケン・さくら
★	ぐわんげ(シシン)	93,186,691	六面不合体ゴッドボーズ	ALL
★	ストリートファイターIII 3rdストライク(リュウ)	9,974,700	穴木耀大	ALL 連付
★	ガンバード2(タビア)	4,814,200	1米国無し2英国無し日本男児 江藤惠㉝	ALL 連付 ノーボム Max103
★	ストリートファイターEX2(ガイル)	3,345,200	バハ・レイ	ALL 連付

アミューズメントランドKentagon
東京都新宿区百人町1-10-7 一番街ビル1F　☎03-3351-5042

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ブレイブブレイド	74,692,070	T³-CYR-WIZ	ALL レム
★	サイヴァリア	41,413,120	5-B 750万(泣) ISO	ALL 2ミス 予選2326万
3	婆裟羅	1,654,540	REF	ALL 雑賀 孫市 首×176
4	ミスタードリラー2(500m インド)	667,175	穴うめスコア	ALL
5	ギルティギア ゼクス(ソル)	98,829,000	HMX	9面

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チェイスH.Q	11,734,150	KRR-Icha	ALL ノーミス^^
2	サイコソルジャー	1,932,000	LIBRINIAN	ALL
3	ラビッドヒーロー	2,809,530	お絵描き大好きしゃむっぺー	ALL 残2 UEP バンザイ!!
4	ヤマト	83,600	はらけいいち	こんなに点とれるとは。
5	グラディウスVI(6番装備)	2,757,400	遠征者YOH	6-4

P.C立川店
東京都立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(J-B 5th)	37,002,510	YMG-©	ALL 残ライフ4/6
2	ぐわんげ(賀茂 源助)	56,167,476	へっぽこん	ALL
3	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,115,075	KNN-ワッフル-SSP-KIZ	ALL
4	ストライカーズ1999(X-36)	3,328,300	リズムにのれない人	ALL 残3 B×9
5	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	11,658,180	久々の申請でもこんなスコア 泣 O.K	7面 フライングバロン ラスボスで死亡

Jam's下井草店
東京都杉並区下井草2-40-14　☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(ピアノ)	3,073	ある青年の幻想↓	
2	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(ナオキ)	4,486	今日はダガーと二人でコミューキレ海岸で海	
3	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(アーティスト)	3,617	水浴。確かにダガーの手作り弁当も楽しみだ	
4	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(ソウル)	3,713	がそろそろプラトニッククラブにも限界が来そ	
5	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(テクノ)	5,090	う。今日は勇気を！続く。By某■信者	

ジョイプラザはなまる
東京都北区十条仲原1-8-27 十条ホワイトビルB1F　☎03-3906-2212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイバーステラ	1,527,510	おとやびっきい	ALL ノルマ達成 カナリー筐体
2	ついんくいっくす	534,640	Do you accept ふぁんたじあ？	10面 ノルマ未達成
3	ミラックス	999,970+α	CKL-ESK	25面 ノルマ達成
4	VSスーパーマリオブラザーズ	2,255,500	PGN-?	ALL ノルマ達成 ワープなし
5	ロットロット	173,750	羅媚斗・レジェンド・ワイバーンF-0	4面ノルマ未達成 いやあすごいイベントでした

ゲー事典 → いう類いの不正が行なわれ、正規のルールによるスコアを■単に塗り替えてしまうウソスコアを発生させる可能性を含んでいます。ゲームセンターのゲームのスコア争いにおいて「対応する家庭用ハード&ソフトを持っていることが条件」のルール設定は公平ではありません。そのため、より多くの人にスコア争いの機会を与えるために、ビジュアルメモリの使用を禁止といたしました。

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レジャーパレス(北海道)**
レタス702店では「お腹ぷにぷに～!!」が流行っているそうです。今月のZAPULネタは無しです。
by担当君

●**レタス702(北海道)**
スパイダーマン、デッドコネクションなど今月も魅力の無いレゲーが満載です。特にスパイダーマンは海パンマンことサブマリナーに人気が集中!! さあ君もレッツ海パン!!
by腹店員Ⓙ

●**ファンタジーゾーン夢らんど(北海道)**
現在、当店にはまだホームページがありません。でき次第、発表したいと思います。

●**AGスクエア盛岡店(岩手)**
9月14日にT/1 725が閉店しました。現AGのスコアラーやAG店員にも元725の店員や常連が何人もいますので何やら寂しい気がします。とりあえず……今までありがとう&お疲れ様!
元㊍ まりい

●**ゲームセンターアレックス(埼玉)**
両替士氏、ISO氏、御来店誠にありがとうございます。又のお越しをお待ちしてます。

●**ゲームインダイエー(千葉)**
最近、ゲーム機の台数が増えてきたため、近々配置変えをする予定です。雰囲気の変わった(予定)お店を期待し、ぜひぜひ御来店下さい。
by女性店員1号

●**ゲームセンターB-1(千葉)**
ドラゴンブレイズが入荷した時に、今回もまた多方からの遠征者がありました。皆様ありがとうございます。それにしても、今回もムズイですかね……。果たして2周ALLは出るんでしょうか?

●**トライアミューズメントタワー(東京)**
たくさんの遠征者の方々、ありがとうございました。又来て下さい。
ピカちう

●**ジョイプラザはなまる(東京)**
最後に当店精鋭の珍しいゲームをイベントで入荷。いい打ち上げ花火となりました。これで閉店となります。今まで通ってくれた皆さん、ありがとうございました。またいつか。

by おとやぴっきい

●**ゲームセンターポパイ(東京)**
最近ハイスコアの申請が少なめでちょっと悲しい花いちもんめ。いかん! 皆ハイスコアをねらえ! ねらってなんぼのこの世界、色々なゲームでハイスコアを出せ! 早い話が金使ってくれ! byバーボン

●**ゲームコーナーフジ(東京)**
FCM氏、Rai氏、TAK氏、たけぼ!!氏、ご来店誠にありがとうございました。P.S.キラトマ氏、今度は誰かいる時に来店して下さい。アポ無しは禁止です。

●**アミューズメントフォーラムモア(東京)**
只今、カプコンvsSNKの対戦が大流行です。あと、先日に巣鴨で行なわれたスパⅡXの大会の模様をたま～にビデオ上映しております。興味のある方はどうぞ。

●**Jam's下井草店(東京)**
これが載る頃はAMショーも終わり、秋の新作ラッシュ真っ最中(多分)!! ドラ●エばかり遊んでないで皆外に出てスコアを出しましょう! ……なんか矛盾してますね(笑) 店員N

●**プレイシティキャロット巣鴨店(東京)**
巣鴨ってケッコー居心地良かったのにサヨナラです。「ハブ・ア・ナイス・デー! バン! バン!」BY元店長?
P.S.巣鴨のWWFホリックよ永遠に! 今月は、大江店長からのコメントでした㋐

●**Jogo江古田店(東京)**
アイリンの皆さん9月11日は大変お世話になりました。 by江藤恵

●**ゲームコスモ町田店&タイトーイン町田店(東京)**
当店では、常連がまったくやる気がないので大変困っております。やる気のある人募集中。特典アリ(ヒミツ)

●**Jack&Betty日吉店(神奈川)**
最近スコア申請が少し少ないです。でもそろそろ彩京のドラゴンブレイズが入る……かも知れないから大丈夫かな? (H-V)

●**GAME BOSS(神奈川)**

アイリン夢空間
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スラッシュアウト	10,104,216	TIM	ALL カムイ
2	ギルティギア ゼクス(カイ)	41,727,700	神崎 すず	ALL 連付 勲章モード
★	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,920,200	矢井田 瞳派♡ あーちゃん	ALL 連同付
★	豪血寺一族2(孤空院 千滋)	4,650,900	ブロン	ALL 連同付
★	バーチャファイター2(ラウ)	54"05	熊野ラウ	ALL

アベニュー北口店
山梨県甲府市北口2-9-11 ☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アクアラッシュ(エンドレス)	2,789	NGP-ANP 3000見えたっす	
★	アクアラッシュ(練習)	181.30	NGP-ANP 10秒おち	ALL
3	アクアラッシュ(初級)	322.43	NGP-ANP	ALL
4	アクアラッシュ(上級)	395.48	NGP-ANP	ALL
5	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.4	4'02"64	環境ホルモン	APHARMD.B 2本設定

ゲームコスモ町田店&タイトーイン町田店
東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,046,685	ほりたIZO	ALL 11'11"48 残×3 エアALL
★	パワーストーン2	931,600	CYR-WAR会長	ALL グルマン
3	テトリス・ザ・グランドマスター	12'15"05	CRC-えすてる	ALL GM 1,488,500
4	バトルガレッガ(ガイン)	11,463,210	浪花のモーツァルト	ラスボス第2形態
5	R-TYPE LEO	5,130,600	V-BOY	ALL

GAME CONDOR PART Ⅱ
静岡県静岡市鷹匠3-1-13 スカイコーポ1F ☎054-255-4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	8,537,330	しみず	ゴールデンバット
2	パカパカパッション スペシャル	2,315,680	にせMY	93-93-92
3	サイヴァーン	15,722,580	関激ストライカー先生 SDD	ALL 初クリアー 3号機ヘリオス
4	サイヴァーン	12,481,160	MrライザンバーⅡ 理不尽愛好家	2-3ボス 2号機シュバルツ
5	サイヴァーン	13,973,420	紫炎竜 ぢょに～	2-4 先読みレーザー 1号機ミルタリア

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギルティギア ゼクス(メイ)	115,241,400	太	ALL 連同付
2	グレート魔法大作戦(カルテ)	41,415,950	グレ魔兄ちゃん	ALL 連付 アイテム104
3	ビートマニアDX 3rdスタイル(スペシャル)	5,082	JOE	ALL
4	アウトゾーン	9,999,999	KEN	999% 連付
5	TATSUJIN	10,000,000+α	KEN	7-4 5機 ノーエブリ設定

Jack&Betty日吉店
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-19-19 千葉ビル1F ☎045-561-2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ザ・グランドマスター	9'36"08	777	SCORE 190342 GM
2	はちゃめちゃファイター	45,209,490	そろそろ暇人にしかできないっスね	2-6 ひとやすみ前 2周は遠い
3	パカパカパッション スペシャル	2,589,690	HIL	96-99-99
4	ぐわんげ(シシン)	60,864,258	クリアしただけ	ALL 猫4回 練習中
5	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,093,620	L・C	ALL 称号つき ノーミス 5分57秒90

扇ヶ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(500m インド)	664,140	HSTN☆神鳴流	ALL 2'33"88
2	メタルスラッグ3	9,852,290	某T	10万落ち
3	スラッシュアウト	11,819,004	BUB	カムイ ALL
4	サイヴァリア リビジョン	53,426,100	SYK	X-C
5	スラッシュアウト	10,868,533	???	スラッシュ ALL

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルB1F ☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,087,445	不良社員M・S	ALL ノーミス 地底人×25 連付
2	ミスタードリラー2(500m インド)	663,205	不良社員M・S	ALL 地底人×10 連付
3	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ケン)	6,149,700	I♡スチーヴ	ALL MSF
4	ガンバード2(アルカード)	2,917,000	K・L	ALL 残2 B1 10万×3 連付
5	ガンバード2(ヘイコブ)	2,179,500	T・N	2-6 連付

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イノセントスイーパー サイレントスコープ2	1,629,800	S.K	ストーリーモード ALL 95%
2	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66	2'45"62	ニャコ	アファームド バトラー ALL
★	スラッシュアウト	12,257,671	QOO たつまきー	カムイ ALL
4	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	1,370,640	Lee	ALL 13'19"71
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	1,338,600	STH	ルガール、ブランカ ALL (BPS 100,000)

ゲームプラザトンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F ☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	577	BBC	ALL
2	マーズマトリックス	999,999,999,990	け～えぬ	ALL
3	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,061,545	まなみ	ノーミス 連付
4	ミスタードリラー2(500m インド)	667,690	まなみ	ノーミス 連付 2'32"33
5	怒首領蜂(Cタイプ)	617,498,320	KNN-SSP-揚雲 あぅ	ショット強化 ALL 残1 うぐ～

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,058,445	園長	2ミス ALL エア㊈ 9'02"98 連付
2	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,100,560	園長	ノーミス ALL エア㊈ 5'15"71 連付
3	テトリス・ザ・グランドマスター	10'04"98	あと5秒だぞっと。NSZ	GM
4	スターフォース	10,000,000+α	FUJ	連付 ∞56
5	熱血高校くにお君	501,700	対戦格闘にして続編を作ってぇ!あすたろと	連付 4-4 バグジャンプで以上!

ゲームセンターUFO伊勢原店
神奈川県伊勢原市伊勢原1-4-23 伝田ビルB1F ☎0463-94-4519

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ボーンナム)	14,672,030	やる気なしK	ALL
2	バトルガレッガ(チッタ)	9,944,260	外は危険クポ!	ALL
3	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	9,881,310	七よ!さらば!!	ALL グラスホッパー
4	ストライカーズ1999(X-36)	2,165,600	やる物がないんですⓚ	ALL
5	ミスタードリラー2(500m インド)	595,050	OMD	ALL

ゲー事典 ハイスコア集計店HP:■ゲームセンターB-1 http://user3.allnet.ne.jp/tap/ ■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■アイリン夢空間 http://www.ai-rin.co.jp/ ■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/ ■アミューズメントパークNASA http://www5a.biglobe.ne.jp/~nasahp/

レトロコーナーにゲームセレクター台を設置しました。今後もラインナップを強化していきますのでおたのしみに！ スラッシュアウトの4台通信がもりあがっております。

●アミューズメントパーク NASA(長野)
当店ではオールドゲームのリクエスト台が有り、昔の名作ゲームがプレイできます。ぜひ遊びに来て、思い出のゲームをリクエストしてください。

●夢空間ファンタジー(長野)
修行に行くと言い残して旅立った高○氏ことGBY氏へ。セメタリーの件でお話あり。です。連絡ください。弟も連絡ください。メール可。

●アイリン夢空間(岐阜)
会長より一言「スラッシュばかりやってないで、しっかり追い込んでくれ〜」。熊野ラウ氏遠征ありがとうございます。またよろしくお願いします。江藤惠氏来店ありがとうございます。

●GAME CONDOR PARTⅡ(静岡)
当店では、シューティング、格闘ゲームが大変もりあがっております。又環境が良いと評判の為、女性でも気軽に立ち寄れるので、ぜひいちど遊びにきて下さいネ!!

●ゲームプラザトンガ王国(愛知)
最近の王国は格ゲースコアラーを目指す人も出てきて、色々と盛り上がりを見せています。今の話題作はマジシャンロードとNAM-1975です。

●ゲームハウスピットイン(愛知)
古めのゲームを設置し始めました。興味があればご来店下さいませ。新作はもちろんバリバリ入荷です。
店員OG-

●遊ingポイントセオラ(滋賀)
11月23日のゲームの日はフリープレイイベントを行ないます。店内すべてのビデオゲームがタダです。(メーカーリース台などは無理だけど) でも、多少の運が必要!? 時間等はHPや店内で確認してね。

●GAME's DRAGON(京都)
今回をもちまして当店の集計は終了させていただきます。今後はWiLLやa-choやMILKで頑張ってくださいね。なお、店自体はありますので遊びに来てください。
by2チャンネルも見てるよ！

●ネオ・アミューズメントスペース

a-cho
はじめまして、次回から集計店になります。ご協力いただいたスコアラーの皆さん。ありがとうございます。おかげで掲載店になれました。今後ともご協力お願いします。
スコア担当ちば

●ゲームプラザキューティ(大阪)
最近、スコア埋めるのがとってもツライッス。誰か助けてって感じですね……。Toku3今回もありがとうございました。

●タイトーイン002スタジアム(大阪)
ギルティチームのみなさま、おつかれ様デシタ。これが掲載されるころにはお店は……。

●ジャスコ川西店プレイランド(兵庫)
大会開催予定有!! 皆様のご来店お待ちしてます。スコアラー大歓迎！

●スーパーヒーロー倉吉店(鳥取)
11月23日といえば、そう「ゲームの日」。当店ではサービス台、サービスイベントを実施!! みんな朝から来てね。 byらっきょ

●ゲームステージBEAT(香川)
えの木の皆様、締切日におじゃまして誠に申し訳ございませんでした。カリスマ骸氏、素敵なおみやげありがとうございました(笑)。

●えの木(高知)
キラトマ君が来ると全体的にスコアがつながりやすい現象が起きます。毎週来るように。ところでニュースジャパンの旧オープニングの曲はワーヒー2のエリックステージの曲だったんですね。エリック……。

●モンキーハウス本館(福岡)
スパイの立ち入りは拒否します。

●アミューズメントラージ(福岡)
けしからん!! byゆはし

●プラボ浦上店(長崎)
対戦が盛り上がっている為、新作格ゲーのスコアアタックが出来ていません。嬉しいやら、悲しいやら。しかしこの号が発売になる頃にはドラゴンブレイズと1944が盛り上がっているでしょう!?

●ゲームスポットフォーカス(大分)
スコアラーが私しかいません。おもしろいゲームも最近出てません。今回もスコアギリギリです、どうにかしてくれー(泣)。 by吉澤ひとみ派DUO アア……ア、ア、アア〜！ byAve

●ゲームインナハⅡ(沖縄)
今年は台風が多いですが当店は、休まず営業しています。年中無休

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	1,202,500	トヨカズ	ALL リュウ・キング・キャミィ
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	598	トヨカズ	ALL マリー・ウィップ・ヴァネッサ・クーラ
3	ティンクルスタースプライツ	3,361,936	M・I「御子様らんちも御願い」	ALL メモリー女王 MAX43Hits
4	ティンクルスタースプライツ	2,695,712	「ぬいぐるみ使い・なんちゃって！」英知優	ALL マッキー・ペンテル 53Hits
5	ティンクルスタースプライツ	2,679,543	「スプライツのぬいぐるみほしー」英知優	ALL スプライツ 32Hits

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	250,400	穴うめ2号	ALL ザンギエフ ライデン
2	ギルティギア ゼクス (ポチョムキン)	72,043,700	70万円計画失敗男	ALL
★	ギルティギア ゼクス (ファウスト)	69,779,100	水神君-ZⅡ	ALL Ⓖ
★	ブレイジングスター (DINO-246)	62,366,140	HYAKU-さめじま会長(TTJ)	ALL Ⓖ
★	1941	14,805,800	キムラルク	ALL ⓀⒼ←プレイヤーはK・N

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブレイズ	694,600	SSS	ソニア 1-7
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	131,900	ABC	2人チーム 山崎、キング
3	パワーストーン2	720,900	N&S	グルマン
4	ギルティギア ゼクス (ソル)	117,201,900	AOI	勲章モード ALL
5	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	1,246,950	AO1	13'19"43

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,887,400	Clever-平MT	ALL 19連鎖 清川
2	形意拳	2,340,500	HIR	トゥルーロータスマスターで死亡 ゴーストキック
3	マーズマトリックス	228,255,829,870	Clever-BAR (3番弟子)	6面 モスキート02
4	ドラゴンブレイズ	718,700	Clever-MS平 (新人)	クエイド 1-6 プレイ2日目
5	ドラゴンブレイズ	743,400	Clever-ドンちゃん	クエイド 1-7 プレイ3日目

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラムマニア 2ndMIX (リアル)	233,594,850	SYG-㊞-たっき〜	1play目 SSG9
★	ドラムマニア 2ndMIX (エキスパートリアル)	283,706,700	SYG-㊞え？ good1？たっき〜	S(笑) しかも3曲目
★	ビートマニアⅡDX 3rdスタイル(ピアノ)	3,467	TOKU-3	
4	ギルティギア ゼクス (ソル)	87,210,300	SYG-㊞-穴梅さん	ALL 1play目 クリアしただけ！
5	レイクライシス (WR-01R)	25,074,300	SHS-CDE	ALL Map No.05 ムリすぎ

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クイズ ああっ女神さまっ 〜闘う翼とともに〜	9,682,200	8823	ALL 99%
★	ギルティギア ゼクス (闇慈)	119,919,900	TA23㊆	ALL
★	ギルティギア ゼクス (ジョニー)	94,948,300	居合連 NO.56 N・Kジョニー	ALL
4	ギルティギア ゼクス (ヴェノム)	61,191,600	C・C・S	ALL
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	245,300	Afro	ALL 2キャラ ブランカ サガット

ゲームセンターパスカル大福店
岡山県岡山市大福134-4 ☎086-282-6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	2,076,195	ほえもえ	ALL
2	ギルティギア ゼクス (闇慈)	94,888,100	FU.	ALL
3	ギルティギア ゼクス (メイ)	72,114,600	PAS	ALL
4	ギルティギア ゼクス (ミリア)	65,726,900	MOE	ALL
5	ドラムマニア 3rdMIX (エキスパートリアル)	353,701,000	マサ	

タイトーINN 002スタジアム
大阪府豊中市玉井町1-9-3 ☎06-6844-0586

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギルティギア ゼクス (ヴェノム)	145,173,500	ROK	ALL
2	ギルティギア ゼクス (ソル)	110,666,500	WILLARD	ALL
3	ギルティギア ゼクス (メイ)	92,899,600	ABA城	ALL
4	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	30'20"00	KTL-EL2	ALL Cボタンなし 超達人コース
★	ストライカーズ1945 (メッサーシュミット)	2,269,000	PPR-KTL-IZK	ALL 連付 1周117.57万

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	GTIクラブ コルソイタリアーノ(初級)	1'52"298	FGM-UKA	ALL AT TA
★	GTIクラブ コルソイタリアーノ(中級)	2'06"283	wzh.	ALL MT TA
★	GTIクラブ コルソイタリアーノ(上級)	2'31"056	wzh.	ALL MT TA
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ヤン)	14,685,600	L2A-GYO	ALL 連同付
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ユリアン)	11,896,500	TSC	ALL 連同付

パリオ フィエラ ディ プローバ
広島県広島市中区紙屋町2-2-17 ☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア ゼクス (ソル)	28,863,388	ケロちゃん	
2	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	2,018,405	NMD-HIR with結石	2ミス 11'25"70
3	グラディウスⅥ (6番装備)	2,441,100	死にまくりYOH	5-6
4	ミスタードリラー2 (500m インド)	654,505	IRS	ノーミス 2'43"15
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	355,500	ヒロニーサン	リュウ・庵

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア ゼクス	73,625,200	TOM	ALL
2	マーズマトリックス	581,942,314,780	麻雀歴4年 役満0	ALL モスキート02
3	ビートマニア コンプリートMIX2(アッパービート)	3,512	電脳雑技団 YMG-Ⓒ	ALL
4	ビートマニア コンプリートMIX2(ハードアナザー)	3,713	KTBE	ALL
5	雷電DX(初級連なし)	6,318,590	夢、ふたたび RDX-寛千代	ALL

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギルティギア ゼクス (ポチョムキン)	72,136,500	FUJ	ALL
2	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,045,160	TNF	ALL 連付 1ミス AIRパーフェクト
3	魔法大作戦 (ミヤモト)	3,190,810	マルチな管理人	ALL 連付
★	フェリオス(ハード)	1,264,580	天理剣聖TEN (白木一郎様に感謝)	ALL 連付 目標127万
★	フェリオス(イージー)	861,330	天理剣聖TEN	ALL 連付

ゲー事典 ハイスコア集計店HP：■GAME CONDOR PARTⅡ http://www5.freeweb.ne.jp/computer/kondoru2/ ■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm/ ■GAME's WiLL http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm/ ■GAME's MILK http://homepage1.nifty.com/gamesmilk/

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

■10月22日締切分から追加(変更)されたルール

●ギターフリークス 4thMIX
ノーマル、エキスパートの2部門で集計します、

●ドラムマニア 3rdMIX
リアル、エキスパートリアルの2部門で集計します。

●スラッシュアウト
キャラ別で集計します。ルートによる別集計は行ないません。

●カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
全キャラ(チーム)、両グルーヴ合同で集計しています(1部門のみ)。ビジュアルメモリを使用したスコアは集計対象外となりますが、タイムリリース要素の使用は認めます。

・そのほかのおもなタイトル(部門別集計は行ないません)

●1944~ザ・ループマスター~
※工場出荷設定は1周エンドです。ループ設定でのスコアは集計対象外となります。

●サイヴァリア リビジョン

●パラパラパラダイス

●ポップンミュージック アニメロ2号

■集計打ち切りの部門

●ギルティギア ゼクス
ハイスコアを競ううえで問題のある現象が確認されたため、9月17日締め切り分を最後に集計を打ち切ります。

●ライデンファイターズJET
永久パターンが発覚したため、集計を打ち切ります。

■11月19日締切分から追加(変更)されるゲーム別ルール

●ガンスパイク
全キャラ合同で集計します。隠しキャラがいた場合、そのキャラを使用したスコアも集計対象とします。

●クラッキンDJ
トータルのスコアで集計します。選択する曲は問いません。

●ナスカー アーケード
コース別で集計します。使用する車種やモードは問いません。

●テトリス・ジ・アブソリュート
ノーマルモード(スコア)とグランドマスターモード(タイム)の2部門で集計します。

●ドラゴンブレイズ
キャラ別集計を開始します。

プラボ浦上店

長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカバッション スペシャル	2,573,560	GOD-小瀬良	ALL 95-98-99
2	ミスタードリラー2 (500m インド)	671,420	YHG-INU	ALL ノーミス AIRALL ミスタードリラー 2'26"25 連付
3	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,073,460	YHG-INU	ALL ノーミス AIRALL ミスタードリラー 連付
4	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	2,053,660	YHG-SRM	ALL 1ミス AIRALL ミスタードリラー 連付
5	ギルティギア ゼクス (ファウスト)	47,836,500	YHG-SAI	ALL

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	V・V	32,010,910	ウ○コタレ	ALL オールパーフェクト
2	サイヴァリア	30,201,940	朝比奈まことFAN 渕田矢彦	ALL LV191
3	バカバカバッション スペシャル	2,526,900	ABE	ALL
4	ストリートファイターIII 3rdストライク(ケン)	7,574,800	K・Y	ALL ノーミス
5	コラムス'97	6,760	コラムス番長	LV235

ゲームタウンスピリッツ合同集計

山口県山口市中市3-16-2 ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロードランナー ザ・ディグファイト Ver.B	40'41"00	かぷこまー	超達人 ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	530	MUU	主人公チーム ALL
3	グラディウスVI (4番装備)	2,028,100	かぷこまー	4-1
4	グラディウスVI (5番装備)	2,976,400	かぷこまー	5-4
5	ジャイアントグラム2000 ~全日本プロレス3 栄光の勇者達~	42,992	火車シャチテ	シングルモード ALL 三沢光晴

ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ジャイアントグラム2000 ~全日本プロレス3 栄光の勇者達~	52,662	EXR	ALL スタンハンセン
2	ミスタードリラー2 (500m インド)	646,635	ごまきと握手♡ YANo-723-	ALL 3'10"55
3	ギルティギア ゼクス (紗夢)	134,266,100	リノアとキスした夢をみたYANo-723	ラスボス死 CPU強すぎス。
4	ビートマニア コンプリートMIX2 (クラシックリミックス)	3,390	パワプロ戦隊 すみれんじゃー	ALL ハイスピード1
5	ドラムマニア 2ndMIX	254,818,250	KMJ(県人) @皿修理隊	メドレー ×7 Sudden(笑)

サブカルチュア

福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル ☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	4,319,700	出家と在家・僧と俗・けじめ ⑧長	ALL 連付 さくら・バイス・キング・ユリ
2	バトルギア2(超弩級)	4'01"031	OOT	Cクラス ALL CIVIC Type-R
3	バトルギア2(弩級)	3'28"412	OOT	Cクラス ALL CIVIC Type-R
4	バトルギア2(上級)	2'51"767	OOT	Cクラス ALL CIVIC Type-R
5	バトルギア2(上級)	2'47"171	OOT	Bクラス ALL INTEGRA Type-R

ゲームステージBEAT

香川県高松市花ノ宮町3-2-2 ☎087-868-6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,098,355	AA！	ALL ノーミス 連付
2	バカバカバッション スペシャル	1,834,240	よもぎふくろう	ALL マニアック
3	てんこもりシューティング(初級)	972,140	ホワー連合 ズバ番	ALL ノーミス 連付
★	スーパーストリートファイターIIX (ザンギエフ)	1,917,200	GDS-RUN (バルログ落ち)	ALL 連付 予選113万
5	バブルボブル	4,159,630	やっぱおもろいよね	2-69面

ゲームスポットフォーカス

大分県大分市末広町1-25 末光ビル1F ☎097-532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	491	ただクリアしただけの人DUO	ALL アホ 庶民チーム T.Y君エディットで522
2	テトリス・ザ・グランドマスター	10'02"13	ZZZ	GM
3	ストリートファイターIII 3rdストライク(エレナ)	6,895,300	ブロッキングで稼げませんヘタレ人DUO	ALL MSF ノーミス
4	ストリートファイターIII 3rdストライク(春麗)	6,460,800	このキャラで900万はスゴイ DUO	ALL ノーミス MSF
5	ストリートファイターIII 3rdストライク(レミー)	6,450,800	出しただけ DUO	ALL ノーミス MSF

アミューズメントラージ

福岡県山門郡三橋町下百町6-6 栄和第一ビル1F ☎0944-73-9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	3,117,900	MK2	ALL リュウ・ケン
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	513	もじゃ？	ALL 真吾・アンディ・チン・庵
3	ビートマニアIIDX 3rdスタイル (クライマックス)	5,249	YST-すみれ社長	ALL
4	ビートマニアIIDX 3rdスタイル(ピアノ)	3,320	YST-すみれ社長	ALL
5	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ(エルフ)	2,689,700	MK2	ALL

チャレンジバンバン

愛媛県松山市道後樋又4-28 ☎089-924-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	3,114,000	AMT☆PPP	ALL
2	バトルギア2(初級)	2'34"777	TEL	C MRS
3	バトルギア2(中級)	2'29"720	TEL	A RX-7 FD
4	バトルギア2(中級)	2'42"760	TEL	C ロードスター 1.8
5	バトルギア2(上級)	2'38"482	TEL	A EVO VI

ゲームインナハII

沖縄県那覇市松尾2-22-19 ☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	三国戦記 スーパーヒーローズ	143,745,800	たまけん	白甲黄忠 ALL まだ高得点が出ると思う！
2	上海 万里の長城 (クラシック上海)	490,200	JJ.	26面
3	ストライカーズ 1999(X-36)	2,083,800	MMM	2-8 230万点以上でALLしたい！
4	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,057,545	AAA	ノーマル ALL 6'11"33
5	首領蜂(Cタイプ)	406,465,810	DED	ALL 724Hit:L

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ

佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII 3rdストライク(ケン)	7,383,000	Mr-K・Y	ALL
2	鉄拳タッグトーナメント	3'15"55	Mr-KAN	ALL 吉・ジ
3	メタルスラッグX	3,738,190	Mr-T・E	ALL
4	餓狼 マーク オブ ザ ウルブス(牙刀)	1,535,000	Mr-LEO	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	430	Mr-AAA	ALL

えの木

高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	4,118,900	よくわからん TO8	ALL 100%×4 キング・紅丸・ブランカ・バイス
★	ギルティギア ゼクス (梅喧)	82,639,000	畳ブゥゥゥゥゥゥゥム (EX2ガイル風)HAM	ALL 連付
3	ギルティギア ゼクス (ザトー)	67,346,900	初クリア長かった。嫌気濾床接触ばっ気方式	ALL 連付
★	上海 ~昇龍再臨~ (パンダモニアム~陰と陽~)	784	パンダモニアム運と金 LAOS-長田仙人	ALL
5	グレート魔法大作戦 (カルテ)	75,984,540	次回8千万(確信) 柾木二等兵	ALL 連付 107個 残1

当コーナーでは随時ハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……
○店舗名
○連絡先(住所・TEL・FAX・E-mailアドレス)
○店長およびハイスコア担当者名
○サンプルとして店舗のスコアを10項目
○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。
ご応募お待ちしております。

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
(アルカディア2月号掲載)は
11月19日(日)
までに出されたスコアで、
11月22日(水)
当日消印まで有効です。

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギルティギア ゼクス (ソル)	129,015,500	好きな食べ物は湯豆腐 和菓子 TTM	ALL
2	ギルティギア ゼクス (メイ)	101,357,900	紫閑一閑♡"千穂チック"TTM	ALL
3	ギルティギア ゼクス (闇慈)	118,367,400	のびーる	ALL 初クリア
★	ギルティギア ゼクス (アクセル)	97,487,900	まわーる	ALL
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	5,131,600	フセイン	ALL

ゲー事典 ハイスコア集計店HP：■ネオ・アミューズメントスペースa-cho http://www.aspirin.co.jp/acho/index.html/ ■ゲームプラザキューティー http://free.prohosting.com/~qt-syg/ ■スーパーヒーロー倉吉店 http://www.fuuki.com/ ■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/ ■サブカルチュア http://www.interq.or.jp/earth/n-oot/main.htm/

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

3817

差出有効期間
平成14年4月
30日まで
●切手不要

169-8790

158

東京都新宿区高田馬場4-4-2

総合学園
ヒューマン・アカデミー
入学事務局行

★黒ボールペン等で、記入もれのないようご記入ください。

●お名前（フリガナ）　●生年月日 S　年　月　日
●性別 □男 □女　歳

●ご住所（フリガナ）〒□□□-□□□□
都道府県

●お電話（または携帯電話）（　）　-　●FAX（　）　-

●E-mail

●学校名　立　学校　科　年

●ご職業

ホームページアドレス http://www.athuman.com/ha/

00アルカディア10/30売号　Ⓚ 009999E04 Ⓩ 00-1478

-キリトリ線-

郵便はがき

料金受取人払

新宿局承認

2892

差出有効期間
平成14年4月
30日まで
●切手不要

160-8790

016

（受取人）
東京都新宿区西新宿7-11-1
サニービル7F
株式会社エンターブレイン
資料請求・アンケート事務局
「アルカディア」係行

アルカディア　スクール特集アンケート

●アンケートにご協力ください／該当する番号に○をお付け下さい。

●あなたが、学校を選ぶ基準は何ですか？（3つまで）
1.取得科目　2.取得資格　3.授業内容　4.使用機材　5.修業期間　6.就職先　7.就職率　8.入学費用　9.学校の所在地　10.好きな講師がいるから　11.その他（　）

●あなたが、将来目指している職種は何ですか？（どれか1つ）
1.ゲームクリエイター　2.ゲームデザイナー　3.キャラクターデザイナー　4.CGクリエイター　5.グラフィックデザイナー　6.サウンドクリエイター　7.シナリオライター　8.ゲームプログラマー　9.ビジネスソフトプログラマー　10.アニメーター　11.その他（　）

●あなたが使用してみたいコンピューター/OSをお選び下さい（○はいくつでも可）
1.Windows　2.Machintosh　3.WindowsNT　4.SGI　5.UNIXマシン　6.Linux　7.ゲーム開発専用機　8.その他（　）

●今後のアルカディアのスクール特集に期待することをお書き下さい。

-キリトリ線-

明日のトップクリエイターは君だ!!

技術の進歩が著しいゲーム業界は、常に新しい戦力を求めている。
だが自らが新しい戦力になるには、相応の実力が必要なのだ。
では、その実力をどこで養うか?
それは、これから紹介するゲーム系専門学校で身につけるのだ!
未来のトップクリエーターはゲーム専門学校から生まれる!?

総合学園ヒューマン・アカデミー　ゲームカレッジ

〒169-0075
東京都新宿区高田馬場4-4-2
TEL 0120-89-1588
URL http://www.athuman.com/ha/

学校から一言

ヒューマン教育グループは、全国に91の拠点を持ち、総合学園ヒューマン・アカデミーに関しては、様々なバックアップ体制を用意し、抜群の取得資格や就職実績を残している。

アミューズメントメディア総合学院

〒150-0011
東京都渋谷区東2-29-8
TEL 0120-41-4600
URL http://www.amgakuin.co.jp

学校から一言

エンタテインメント業界を網羅する、豊富な学科構成、ワークシップ(現場実習)や学内オーディションといった、業界の最前線とつながっている、現場実践主義を貫く総合専門学校。

パソナソフトバンククリエイティブスクール

〒180-0001
東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12（本館）
TEL 0120-37-9898
URL http://www.ps-cs.com/

学校から一言

世界初のゲームスクールとして誕生したPSCS。21世紀のコンピュータエンタテインメントに対応しカリキュラムと教育環境を大きくバージョンアップ。11年目で、更なる進化を遂げました。

クリエイティブスクール　クェーサー

〒222-0031
神奈川県横浜市港北区太尾町270　ポルテーゼビル
TEL 045-549-1882
URL http://chokyu.com/

学校から一言

自他ともに認める、ブッ飛んだ専門学校です。単独科目制で技術を総合的に学習できます。独立を重視する授業内容は、いかなる目的にも対応できます。実力には自信があります。

掲載されている専門学校の情報を知りたい人は、右ページに見える(P154～155の間に付いている)切手代不要の資料請求ハガキを、今すぐポストに投函しよう!!　ゲームクリエイターへの道は、ここから始まるのだ!!!

アミューズメントメディア総合学院

東京校　〒150-0011　東京都渋谷区東2-29-8　TEL 0120-41-4600
大阪校　〒532-0011　大阪市淀川区西中島3-12-19　TEL 0120-41-4648
URL:http://www.amgakuin.co.jp/　e-mail:info@amgakuin.co.jp

習得科目および資格　C言語基礎、アルゴリズム基礎、プログラムやデッサンの基礎から現場実習へ

1年生の大イベント・共同制作発表会潜入記

今回、我々は1年生にとってのビッグイベント、共同制作発表会を取材させてもらった。これは各学科・コースの垣根を取り払って、1チーム10名程度の班を編成し、夏休みを利用してひとつの作品を作り上げるというもの。計17チームが2日間にわたって発表していくほどのスケールの大きさだ。ここでチーム制作という、よりプロの現場に近いスタイルを体験できる。

会場には150名を越える1年生、それに講師として学生と馴染みの深いプロのクリエイターの方々が審査員として集まった。

我々がお邪魔したときにちょうど始まったのが、チーム"スパイラル"制作による「Magical Speed」というカードバトルゲームだ。

いざ発表に臨む、チーム"スパイラル"のメンバー。左端がリーダーの山田くん。

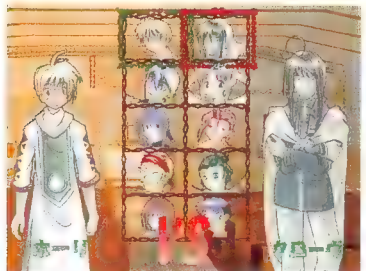
いよいよ自分たちの作品を立ち上げようという瞬間。こちらにまで緊張感が伝わってくる。

緊張の発表開始!

まずは"スパイラル"のリーダー山田直徳くんを中心に、ゲーム解説を交えたプレゼンテーション。コンセプトやルール解説、制作時に気を使った点などをふまえつつ、発表は進んでいく。

ゲームプランナー、プログラマー、グラフィックなど普段は違う分野の勉強をする学生同士が、ひとつの作品のために力を合わせる。これも様々な分野を学べるアミューズメントメディア総合学院ならではの実習だといえる。

他にもCGムービーを中心としたものや、声優科の学生を多く加えたものなど、各チームの個性が反映された作品が発表されていた。

只今、プレゼンテーション中。企画の意図、制作時の苦労などを交えつつ、進行していく。

チーム"スパイラル"制作の「Magical Speed」。緻密かつファンタジックなグラフィックが秀逸だ。

これが1年生の作品!?

発表が終わると、審査員の方々による評価・質疑応答が行なわれた。実際に見て驚いたのは、とにかくクオリティが高く、細部にまで細やかな配慮がされていたこと。今年の発表作品は総じてハイレベルだという。1年生でこのレベルに達しているということは、1年後にはとんでもないことに!?

審査員まで引き込んでのデモプレイ。プレゼンにもひと工夫されていた。

1年時にチーム単位の共同作業に取り組むことで、きっと大きな苦労や問題があったはず。でも、それを乗り越えて作品が完成すれば、より大きな達成感と、より実践的な感覚が生まれていることだろう。皆さん、お疲れさまでした。

並んでパシャッ！　チーム"スパイラル"の集合写真。ご協力ありがとう＆制作お疲れさまでした。

共同制作を終えて ～学生の声～

●私がやるべきことの難しさと素晴らしさ、協力の大切さを教えられました。そして、おぼろ気な私の夢をはっきりと照らしてくれました。
（ゲームクリエイター科　川村智貴くん）

●対立。怒り。焦燥。僕はこの光景をいくつも見た。まさに闘いだ。しかし僕らは今、手に入れたモノがある。それはダイヤよりも輝く。
（ゲームクリエイター科　谷口　隼くん）

●DVRexとプレミアとAfter FXはまかせろ!!　リーダーとしてチームをまとめあげるのが一番大変だった。次回作は思案中。
（ヴィジュアルアーティスト科　宇田整司くん）

●私は共同での実践経験を通し、机上では学べない多くの技術を学びました。そして、個人の責任の重さを実感でき、大変勉強になりました。
（ヴィジュアルアーティスト科　那須永果さん）

●初めて本気になった。それが一番に感じたこと。今まで何となく過ごしてきたけれど、この制作でやっと自分のやりたいこと、居場所を見つけた。
（ゲームクリエイター科　山田直徳くん）

●共同制作期間中は技術面やスケジュール面、その他人間関係の面などで大変なこともありましたが、ひとつの作品ができて充実していました。
（ヴィジュアルアーティスト科　梅木聖子さん）

●共同制作で感じたのは、計画通りに作業を進めることの重要性でした。作業が難航して徹夜もしましたが、充実した2カ月間でした。

他チームの発表に見入る学生たち。他の作品から学べることも多いので、眼差しは真剣そのものだ。

プロ現場レベルに達する2年生の実習制作

アミューズメントメディア総合学院では、すべての学科・コースが2年制になっている。そのため、より高いスキルと感覚を習得できる。そして特徴的なのが「ワークシップ制度」。これは2年生が就職を希望するゲーム会社で、まずはアルバイトとして現場を体験するというシステムだ。実際にプロの環境に身を置けるうえに、その会社が自分に合っているかをあらかじめ肌で感じることができる。もちろん就職が決まれば、即戦力になれるわけだ。

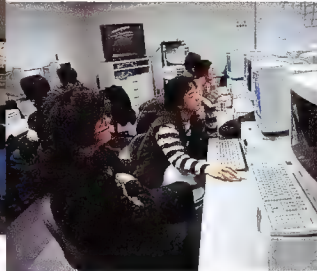
常にプロフェッショナルを視野に入れること、これがアミューズメントメディア総合学院では徹底されているのである。

どちらも2年生が制作したCG。スキルアップを果たして、実際にプロの現場へと羽ばたいていくのだ。

最新の設備と充実した環境がキミを待っている!

いずれの学科・コースとも、プロ現場レベルで必要とされる最新の設備が用意されている。それに加えて、各方面の第一線で活躍中の講師陣が、力強くバックアップしてくれるのだ。あとはキミのやる気が加われば、クリエイターへの道は開かれる!!

様々な目的で使用できるマルチルーム。1年生の共同制作発表会もここで行なわれた。

ゲームクリエイター科などは、このコンピュータールームがメインの教室になる。

これはコンピュータールーム。ハード・ソフトとも、プロにも引けをとらない充実ぶり。

大阪校

東京校

体験入学実施日

※授業を体験できる「体験説明会」と、豪華ゲストを招いての「オープンセミナー」の2パターンがある。詳しくはフリーダイヤル【東京校：0120-41-4600、大阪校：0120-41-4648】かホームページで。なお、学校見学は随時受付中。

東京校 11/11(土)、11/23(木・祝)、12/10(日)
大阪校 11/12(日)、12/10(日)

募集学科

学科	コース
ゲームクリエイター科	ゲームプログラムコース ゲームグラフィックコース モバイルゲームコース
ヴィジュアルアーティスト科	3Dムービーコース デジタル映像演出コース Webデザインコース
アニメーション科	アニメーターコース アニメ演出コース アニメ・ゲームシナリオライターコース
声優タレント科	
コミック科	
ノベルス科	

初年度費用 86〜138万円（学科によって異なる・教材費等別）

主な就職先

ソニーコンピュータエンタテインメント	セガ・エンタープライゼス
コナミ	ナムコ
スクウェア	フロム・ソフトウェア
ハートビート	ドワンゴ
アイディアファクトリー	プロダクションI・G
スターライトマリー	クエスト

資料請求No.157

総合学園
ヒューマン・アカデミー ゲームカレッジ

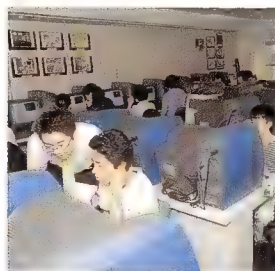
札幌校	〒060-0004	札幌市中央区北四条西5-1　アスティ45ビル12F	TEL　0120-52-3860
仙台校	〒980-6114	仙台市青葉区中央1-3-1　AERビル14F	TEL　0120-050-459
東京校	〒169-0075	新宿区高田馬場4-4-2	TEL　0120-89-1588
名古屋校	〒460-0008	名古屋市中区栄3-18-1　ナディアパークビジネスセンタービル9F	TEL　0120-491-758
大阪校	〒542-0081	大阪市中央区南船場1-17-10	TEL　0120-06-8601
神戸校	〒650-0021	神戸市中央区三宮町1-9-1　三宮センタープラザ東館5F	TEL　0120-4953-38
福岡校	〒810-0001	福岡市中央区天神1-1-1　アクロス福岡　4F	TEL　0120-49-1055

URL　*http://www.athuman.com/ha/*

潜入！　体験入学

今回は東京校で行なわれた体験入学に参加した。常に最先端の技術が必要とされるゲーム業界に対応すべく、最先端の設備・環境を整えている。もちろん体験入学でも、その設備を使用することができたぞ。

真剣な表情で受講する、本誌編集O。転職でも考えているのか？

体験入学の内容は、実際に授業で使われているアプリケーションを使用して、ひとつの3DCGアニメーションを作り上げるというもの。3DCGアニメーションというだけに難しそうだが、実際に体験してみると、先生の指導や説明はとても丁寧で判りやすかった。作業途中でつまずきそうなところもあったが、そこはそれ、先生方がフォローしてくれたので、大きなトラブルもなく作品を作り上げることができた。アルカディアスタッフとしては、無様な姿は見せられなかったのでちょっと安心。

先生方がサポートしてくれるので、判らないところがあっても、大丈夫！

1年時の授業の内容はパソコンやゲーム制作に関する、総合的な知識を中心に授業が行なわれるのだ。そのため、入学時にパソコンを使ったことがない人でもパソコンの操作から、アプリケーションの使用方法まできちんと学ぶことができるぞ。

今回の体験は、入学後に様々なカリキュラムを経て学んだ技術を活かせば、とても凄い作品ができるんだろうな、と思わせるに十分な体験をすることができた。実際に在校生の作品を見せてもらったが、みんな「これがアマチュア？」と思わせるすばらしい作品ばかりだった。彼らが業界の第一線で活躍する日もそう遠くはないだろう。

PC/AT互換機だけでなく、Macintoshも最新のG4がそろっているぞ！

最新の機種がズラリ！　申請をすれば、いつでも利用できる。

このリアリティあふれるCGが学生作品のひとつ、将来が楽しみだ。

充実したネットワークと併習制度で進路選択を強力にサポート

就職に関して、ヒューマン・アカデミーゲームカレッジは全国各地の校舎を結ぶネットワークにより、どの校舎に来た求人情報へも応募することができる。この強力なネットワークと、習得できる高度な技術こそ、同学園の高い就職率を支えているのだ！　また、ヒューマン・アカデミーゲームカレッジの特色として、併修制度というものがある。これは、ゲームカレッジに通いながら、大学・短大の通信教育を受けることができるというものだ。同学園を卒業した後、通信教育の継続、大学の通学課程に転部、他大学へ編入のいずれかを選択し、修了すると大卒の資格を得ることができるのだ。そのため、学生は同学園を卒業後に就職するか、さらに学びの道を選択する、といった目的に合わせた進路を選択することもできるようになっているのだ。

ゲーム業界へ就職を考えている君、特に制作分野への就職を考えている人は、ぜひ体験入学を申し込もう！　トップクリエイターへの道は、ヒューマン・アカデミーゲームカレッジの整った環境と、学園の充実したサポート体制によって作られるのだ！

明るくコミカルなイメージが漂う作品、こちらも学生作品だ。

入学資格	入学資格／高校卒業（見込み） 入学試験／書類審査、面接（入試方法により異なる）	主な使用機材	SGI　VisualWorkstation、Windows NT、Macintosh G4、Softimage、Lightwave、MAYA ほか
募集学科及び初年度費用	ゲーム学科（ゲームプログラム専攻、ゲーム企画専攻、ゲームCG専攻、ゲームサウンド専攻） 東京校　初年度費用145万円（各校にて異なります）	主な就職先	アトラス、NTTドコモ、カプコン、CSK総合研究所、スクウェア、セガ・エンタープライゼス、タイトー、日本IBM、ネクサスインターラクト、ハドソン、NTTシステム開発、日本一ソフトウェア　ほか
習得科目及び資格	C言語、キャラクター制作・デッサン、3DCG、2DCG、C++プログラミング、Visual C 情報処理活用能力検定、第二種情報処理検定、マルチメディア検定、初級シスアド試験、CG検定など	体験入学スケジュール	札幌校　11／3、11／25 名古屋校　11／5、11／23 神戸校　11／12、11／26　福岡校　11／3

資料請求No.158

彼女ができた！モデルの様…！！など妄想続出！！

大ヒット！の予感！？

バカになれ！そして先駆者となれ！

今回はそんなクリエイティブスクールクェーサーの驚くべき実態にせまります！

本物を見つめる！アナタのためのゲーム専門学校です。

私が証明します！

博士をうならせた驚異の実態！

ハゲ推進開発事業団 ワイルダー博士

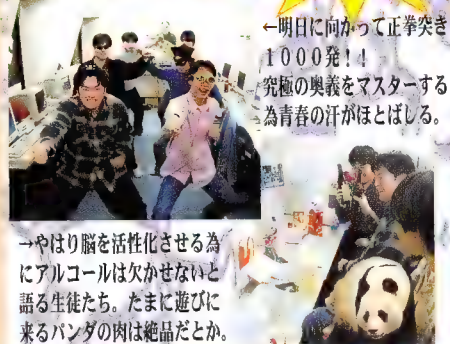
このクェーサーの力をためしたら、もうやみつきですね～!!!いままで一日６回が最高だったんですけどクェーサーを使ってからなんと１２回に!!!!!!なんか全体的にゆとりがでたって感じですね～!!!最近はなにしてててもフワフワするし黄色いし本当に天国ですね!!!!!!私もこの成果には驚くばかりです!!!なんと彼…きましした!ありがとうトニー!!グゥレイト!!…してお勧めします!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

校舎全景

未来のクリエイター達を出迎える門。悠然とかまえるその姿はまるで人生の母親的存在のようだ。我々もあっと息を呑んだ。

生徒達

登校時の様子。既にクリエイターとしての風格が現れている生徒たち。一瞬たりとも動かない。

授業風景！

←明日に向かって正拳突き１０００発！！究極の奥義をマスターする為青春の汗がほとばしる。

→やはり脳を活性化させる為にアルコールは欠かせないと語る生徒たち。たまに遊びに来るパンダの肉は絶品だとか。

休み時間！

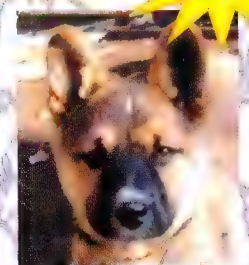
←校舎の周りに広がる広大な砂漠。灼熱地獄を乗り切るのに必須であるラクダの列も生徒を応援しているように見える。

→夕食時になると腹をすかしたライオンもふらふらとやってくる。慣れているのか生徒たちは死んだフリでなんなく応戦。

そして別れ！

←次回の授業までの別れを惜しむ講師と生徒。別れの声に持参のマスクで涙を隠す講師。心温まる瞬間だ。

→最後に記者達に別れの儀式を披露してくれた。まるで求愛行為にも見える美しさに思わず前かがみ！！

校長？！

悲しげに我々を見送る校長。犬似だが素晴らしい表情をしている。

注目！

クリエイティブスクールクェーサーはココが凄い！（ここは全部本当です）

全科目修得

ゲームに必要なセンス・グラフィック・サウンド・プログラムのすべてをモノに出来る！専門を伸ばすことだって出来る！

半年間

最短の場合、半年間ですべてを学べます！最大2年まで滞在可能！

低価格

業界最安値！学びたくても高値であきらめていた人の為を考えています！

生徒作品

資料請求・お申し込み今スグ！！コチラまで！

主催 株式会社 超級ラボ

045-549-1882

Oh！死語　ゴシック　イヤヤニー

●当校では過去にとらわれず新しい作品をクリエイトできる先駆者を育てる教育に重点を置いてます。

website http://chokyu.com/

CREATIVE SCHOOL QUASAR
クリエイティブスクール クェーサー

〒222-0031 横浜市港北区太尾町270 ポルテーゼビル fax045-549-1883

今世紀最大のパワーか？？驚きと喜びの声々！！

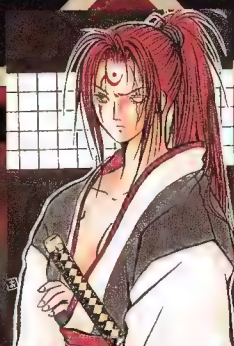
注・本当はちゃんとしたゲーム専門学校です。

GUILTY GEAR X アソシエイションX

長きに渡って連載してきた当「アソシエイションX」ですが、今回をもってとりあえずカラーページでの営業は終了！　来月からは1色ページでギルティ情報とイラストコーナーを開設しますので、これからも応援&投稿よろしくね！

ガトリングアーティスツ!!

『GGX』発売以前から今日までイラスト投稿でサポートしてくれた皆様、本当にありがとうございました！　名残惜しさは尽きないが、カラー最後の「ガトリングアーティスツ!!」、今月も熱気凝縮で行くぜ――ッ!

（東京都　カマキリ君）
☆実は凄い服装ですよね。……手製なのか?

（京都府　大山高嶺さん）
☆寄らば斬る、といった懍然としたところがいいですな。

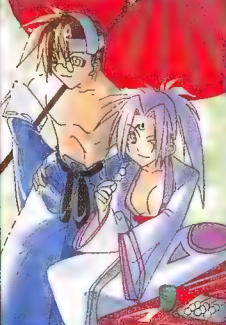
（島根県　かじやんさん）
☆塩沢さんの声あってのザトーでした。合掌。

（東京都　HEELさん）
☆スタートボタンを13回押すとハリセンに……嘘ス。

（愛知県　早乙女ナミさん）
☆心構えがニンジャっつーよりサムライだよね。

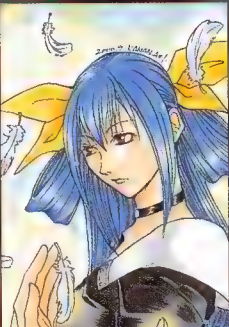
（千葉県　加川ガル吉さん）
☆ガル吉っつぁんも大量投稿してくれましたな。多謝。

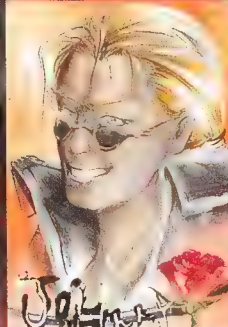
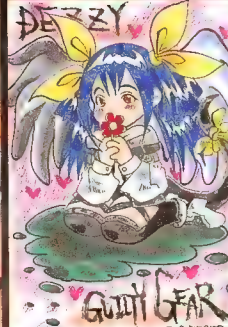
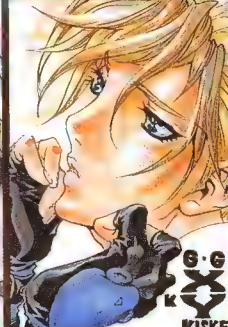
（山口県　里見ミカサさん）
☆次は何処の時代に飛ばされるのやら。よほほーい。

（埼玉県　蕪炊くさん）
☆日本人的休息。茶と団子はコンボ確定ですよね。

（熊本県　ヤサカニアン君）
☆今年のヘアドレッサー個性派部門賞は受賞確定か。

（新潟県　紫夏澗巳さん）
☆上司にしたい&部下にしたい度NO.1は堅い?

（埼玉県　清華さん）
☆野望の女は大胆不敵。一歩も引かないアルね。

（香川県　こいけやまおさん）
☆ラストはお馴染み、こいけやさんのハガキでシメ！

（熊本県　葵花南さん）
☆まだ生ディズィーにお会いしてない?　頑張れー。

（福岡県　雛橋智さん）
☆魚が獲れたらガンマレイで焼いてたのだろーか。

（大分県　ぽぷろばさん）
☆ジョニソの声とキャラのハマりっぷりは最高ですな。

（奈良県　るいしーさん）
☆ラスボスと思えない腰の低さが斬新でし。

（香川県　大林忍さん）
☆コーナー開始当初からの大量投稿ありがとーね！

ギルティギア ゼクス 秋のイベントカーニバル

この秋開催された2大イベント、AMショー&TGSのサミーブースにて、ギルティのイベントが大々的に開催されたのだ。

AMショーでは、一般公開日に全国大会の予選が開催され、大いに盛り上がりを見せたぞ。

TGSではDC版「ギルティギア ゼクス」が公開され、多くのプレイヤーの関心を喚起していたぞ。また、DC版の体験版（ソル、カイ、メイが使える）の配布も行なわれていたのだ。

この体験版を、今回なんと石渡太輔氏のサイン入りで3名様にプレゼント！　下記の応募方法をよく読んで、ハガキで応募だ！

石渡太輔氏のサイン入り！　体験版を3名様にプレゼント!!

TGSでもっとも人の密度が高かったサミーブース。DC版のほか、WSカラー版『ギルティギア プチ』も出展されていた。

かなり多くの参加者が殺到した、AMショーでのギルティ大会。グッズの販売も行なわれたぞ。

大感謝プレゼント!!

上記のサイン入り体験版を3名様、AMショーで購入したクリアファイルとスポーツタオルを各1名様にプレゼント!!　ハガキに欲しいプレゼント名を書いて、「ギルティ大感謝プレゼント」係まで応募してください。締め切りは11月20日消印まで有効。宛先はP193を参照のこと（実はマグカップも買ったのですが、無人の電車に揺られて旅立ってしまいました……）。

人類最後のK.O.F.の巻

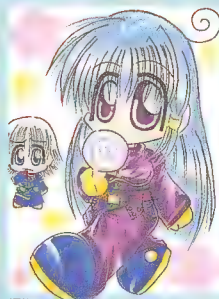
コフ KOFッ子ソサエティ

K.O.F.の攻略は1色ページにブラックアウト（byワイラー）してしまったが、KOFッ子ソサエティは総天然色で頑張るぜしゃらァ！　とばかりに気を吐きつつも、ラモンとラマンは一文字違いでわりと激ヤバだよネ、という矍鑠たる事実は君と僕だけの秘密にしといてケロ！　流れ星：田渕健康

イラストレイションストライクル

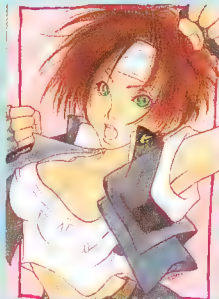
全国のKOFッ子たちの愛を凝縮し、ゼロキャノンも霞むばかりの高出力で誌面にブチかますコーナーがココである！　今回もカーマン・コールも腰を抜かしそうなごっつい投稿が集まったでぇ〜。

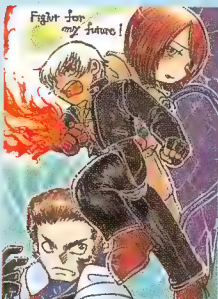
（KOFッ子会員040　早乙女ナミさん）
☆EDではいい雰囲気になってた二人。人妻の余裕か（笑）。

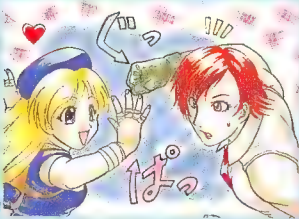
（KOFッ子会員039
栃木県　為川京さん）
☆モノ欲しそうな顔のK'がいい味出してます。

（KOFッ子会員032
大阪府　悟気沙也さん）
☆揺るがぬ自信が強さにつながるってね。

（KOFッ子会員037
埼玉県　西河貴教君）
☆アメリカチームのためにも……もう一度立ってくれSNK!!

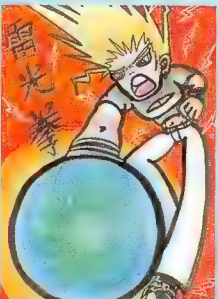
（KOFッ子会員029
東京都　たもかおりさん）
☆派手な先輩を持つと苦労しますな。

（KOFッ子会員041
愛知県　サエカパルコさん）
☆来年も因縁の対決を見たいですなあ。

（KOFッ子会員004
山口県　里見ミカサさん）
☆最初、京の彼女のユキかと思ってたヨ。

（KOFッ子会員014
その子さん）
☆妙に自己主張しているジジイが良い。8点。

（KOFッ子会員038
神奈川県　竜胆さくらさん）
☆開発者でEDの続きを知ってる方、KOFッ子までこっそり連絡を。

（KOFッ子会員036
神奈川県　葉月かおりさん）
☆すっかり怒チームの「顔」になりましたよね（笑）。

（KOFッ子会員009
福岡県　服部膵蔵さん）
☆雛子の超天然が炸裂してますな。

（KOFッ子会員002
北海道　栗原桜花さん）
☆お団子頭にビキニも似合いますネ。むふー。

（KOFッ子会員018
東京都　袴田京田さん）
☆むぅ、パソコンに厳しそうなヤツよのう。

（KOFッ子会員011
久遠堂梨花さん）
☆年中シャーベット食ってそうではある。

レイモンドNOW!!

『ありがとうございます。SNK宣伝……アルゼIR広報室、奥野です……』
（アルゼ転籍直後、イタキョーの電話に出て）

KOFッ子Web祭り

このコーナーは、K.O.F.関係の愉快なWebページを率先して紹介してこーぜメーンと志すハイエナジーゾーンです。今回まず紹介するのはコレッ！

KOFッ子認定HP002『A.I.PARADAISE』

戦部愛絵理さんが運営する、KOFッ子必見のサイトです。美麗CGやアイコン集、壁紙などなど、実に朗らかなコンテンツが揃ったサイトだと言えるでしょう。

http://www4.freeweb.ne.jp/play/aip_kof/

『A.I.PARADAISE』のTOPページ。かっちょいいCGが迎えてくれるぞ。

KOFッ子認定HP003『ゴージャスにいこうぜ』

鬼乃夜城さんが運営する、K.O.F.のコスプレ関連をグワシと集めたページです。ずらり揃ったK.O.F.コスプレイヤーは圧巻です。一度ご覧になってはいかがか。

http://www2.ocn.ne.jp/~leader/

K.O.F.コスプレイヤーならずとも必見じゃあ〜。

KOFッ子大募集：K.O.F.ファンの心のふるさと、当『KOFッ子ソサエティ』では、皆様のイラスト投稿などを募集しています。送り先は〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部　KOFッ子ソサエティ係まで。メール投稿は、sp_kof@arcadiamagazine.com までお願いします。

立体貴族

21世紀を生きるアーケードゲーマーたるもの、立体造形物にも精通しねえと話になんねぇぞオラァ！ というやや先走り的な論旨をもってして展開されるコーナーがココ、立体貴族である！

担当：田渕健康がまかつ

人情部必携 アオシマ トラック狂走曲 デコトラ

今年の夏、全国の人情ゲーマーからしこたま涙をしぼった名作『トラック狂走曲』。そのゲームに登場する、宇宙最強のマシンたちが有無を言わさず立体化された！

見よ！ この絢爛たる豪奢な出来映えを！ アオシマが人類の英知の粋を結集して作り上げた珠玉の傑作DA！

ラインナップされておるのは、デコトラ界のマスターグレードとも言える1／32スケールで4種、初心者にも優しいJr.スケールで4種だ。

「あれ？ なんでフラワーイーグル号がないの？」とか「……つーか6輪だったっけ？」などと言う疑問符はこの際問題ではない！ そういう細かい所を気にすると、ロクな大人にならないぞ。要は見立ての心じゃよ。

1/32 [illegible] 5,800円（税抜）●[illegible]

1/32 [illegible] 5,800円（税抜）●[illegible]

1/32 [illegible] 5,800円（税抜）●[illegible]

1/32 [illegible] 5,800円（税抜）●[illegible]

[illegible] 車輪神Jr. [illegible] Jr.スケール [illegible]円（税抜）●[illegible]

ガチャポンEXにキカイオー登場

玩具屋やホビーショップ、はたまた秋葉原の各所で我々ホビっ子の懐をコンスタントに削り続けるガチャポンEX・HGシリーズに、あの『超鋼戦紀キカイオー』が突如として登場した。

ラインナップされているのはキカイオー（1P＆2Pカラー）、ツインザムV（1P＆2Pカラー）、バルシオンの5種類。1箱300円という手軽な値段なので、メシを3回ほど抜けばサックリとコンプリートできるぞ。

この調子で、ラファーガやワイズダックなどもシリーズに加えてほしいズラよね。

ガチャポンEX HGシリーズ
超鋼戦紀キカイオー
●バンダイベンダー事業部
1箱1体入り　300円（税抜）
彩色済塩ビモデル

CI WORKS 秋の新作祭り

貴族ではすっかりお馴染みのCI WORKSから、また新作の登場じゃい。

今回紹介するのは侍魂よりアクションフィギュア4種。覇王丸、ナコルル、色、服部半蔵というオール日本人。間接を動かして遊べる彩色済み塩ビモデルだ。

各モデルには河豚毒やママハハ、チチウシなどオプションパーツも付いており、砂場で遊んで部品をなくさないようにしなければ！ との決意を否が応にも堅くしてくれる商品構成と言えよう。

半蔵は素顔付きなので、覆面時と素顔時を同時に楽しむため、いやさ、どうせなら分身ごっこをやるために、複数購入するのも良かろう。

1/10 アクションフィギュア 色
彩色済み塩ビモデル 2,600円（税抜）
原型製作 松田康文 ●エポック社

1/10 アクションフィギュア 覇王丸
彩色済み塩ビモデル 2,600円（税抜）
原型製作 松田康文 ●エポック社

1/10 アクションフィギュア 服部半蔵
彩色済み塩ビモデル 2,600円（税抜）
原型製作 松田康文 ●エポック社

1/10 アクションフィギュア ナコルル
彩色済み塩ビモデル 2,600円（税抜）
原型製作 松田康文 ●エポック社

投稿貴族

読者様の立体魂を凝縮し、天覧の元にその大いなる戦慄きを鳴り響かせんと邁進するコーナーがココ、投稿貴族である！ 要は、読者様の立体投稿を募集してますコーナーでありあすもま。

栄えある投稿貴族第1号は、東京都にお住まいの山田拓磨さん。ホットギミックフォーエヴァーの安井せつな嬢のフルスクラッチを投稿して頂きました！

モニターの中のキャラクターを自分のイメージで立体化できるこの喜び！ これぞ立体貴族のみに許された特権と言えましょう。

殆ど資料のない状態で、このクォリティまで仕上げられるとは拙僧感服致した。って俺は脱衣門一派かい。

貴族NOW 今回、いきなり届いた山田さんの投稿ですが、どう見ても素人ではないレベルの高さに貴族一同ビビりまくりです。つーか、ホットギミック系のフィギュアを製品化したら結構イケるんではないか、との商魂が疼いておりますので、これから広報娘・サカモトさんのところに企画書を送りつけようかと画策しておる次第です。むハァ～。とにかく、貴き志をもつ諸兄よ、「立体貴族」宛に己の作品をぶつけられよ！（けそタン）

金剛 脱衣門

脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙（コスモ）を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

む、脱衣門じゃ。AMショーで脱衣ゲーを発見したんで、久々の復活じゃ。

今回紹介するのは「ロマンティックフレンズ」略してロマフレ。発売はもちろんロマン大好きのサミー。サミーってことで、当然のごとく脱衣パチンコなわけじゃ。

サミーのお家芸でもあるパチンコゲーだから、その完成度は当然として、注目したいのが「恋愛システム」なるもの。フィーバー状態に出現するハートの獲得数によって、エンディングに変化があるらしいのじゃ。「脱衣と恋愛が融合した新しいゲーム性」とサミーの資料に書かれていたのじゃが、たしかに新鮮じゃの。

恋愛とパチンコが融合した！

©Sammy 2000

ジャンル：うれし恥ずかし恋愛脱衣パチンコ
登場キャラ：4人
脱ぎっぷり：次号を待て！

女の子たちが隣で励ましてくれちょる！頑張らねば！

熱き漢ぶり〜ぞ!!

脱衣ゲーム大好き広報の竹中です。今回の作品は恋愛を題材とした、極めてギャルゲーちっくな脱衣ゲームです。脱衣シーンもただ脱ぐだけでなく、開発者のこだわりがたっぷり入ったフェチシズム満点のシチュエーションが満載です。フェチ心なくして脱衣は語れんぞぉ!! ところで、ジャレコさんのスーチーパイシリーズ……、新作はまだでしょうか? 僕は大好きです。情報お待ちしてます（笑）。

また、格闘ゲームの独占市場をうち砕くべく、「アシュラバスター」期待してます！ 共にがんばりましょう!! （こんなこと言っていいのだろうか……。）

むむ、サミーの広報さんからコメントを頂いたぞ。脱衣大好きな熱い漢じゃ。なかなかフェチにもこだわってるようだしの。アシュラバの応援もありがたいの一言じゃ。

じゃが、ショー会場のロマフレ、途中までしか見れんのはガッカリじゃ。和尚だけにコッソリと見せてほしかった……。

このアニメの続きは製品版でお楽しみください。

そりゃないよ、サミーさ〜ん。ビックサイトまで行ったのに。

小僧旅立ちの時……。

桃杏「久しぶり、和尚じゃ」

馬粗「久々ですね。何やってたんですか?」

桃杏「夏コミに行けず悶々としたり、ネットゲーにはまったり、だらけた生活を送っておったところじゃ」

馬粗「……ダメ人間っぷりを発揮してますな」

桃杏「小僧にだけは言われたくないわ! ま、今回のロマフレがなかったら危ない所じゃがな。人間的に」

馬粗「本当、AMショーにロマフレがあって助かりましたよ。脱衣ゲーがなかったら、速攻帰ってフテ寝してましたね、絶対」

桃杏「サミーの広報さんとも会えたしな。脱衣門のファンらしいぞ」

馬粗「なんかジャレコブースに行って『脱衣ゲー作れ』とか言ってたらしいですよ」

桃杏「脱衣大好きのエロガッパーらしいからの。その調子で他メーカーもつついてほしいものじゃ」

馬粗「それはそうと、またお仕置きイラストが来てますよ。今回はSNKのウィップ嬢ですな」

桃杏「際どいところを攻めてくるな。はみ乳がよい感

（北海道　久遠堂梨花さん）
おお、お仕置きとして成立している！これ採用（独断）。

桃杏和尚（ももあんおしょう）

脱衣の境地を極め、若きゲーマーに教えを説く高僧。21世紀になっても和尚なのかしら? と不安な日々を送っているが、持ち前のガッツでカバーしようとしている。

馬粗小僧（まそこぞう）

脱衣門に入山した、最初の修行僧。最近やっとやる気が出てきたようなのだが、残念なことにチベット送りとなる。「全然問題ないですよ」とは本人談。

ゲー事典 本当なら「サルでも解る麻雀講座」なのじゃが、パチンコゲームの時に麻雀講座はなかろうってことで、今回は中止じゃ。しかし和尚、パチンコやらんのよ。だもんで、パチンコ講座とかできないのよね。でもパチンコのテレビとか見るんで、多少はアドバイスできるぞ。真ん中よりちょい手前の釘を狙って打つらしい。う〜む、いい加減なアドバイスですまぬ。

じじゃ。さしずめ『鞭ムチプリンの刑』とでもしておくかのぉ！」

馬祖「やや、ハガキの裏には下も脱がされたウィップ嬢が縛られておりますぞ！ 線画ですが、なんかそそるものがありますね～」

桃杏「……黒パンいいね」

馬祖「……SNKはキャラクターの宝庫なんで、まだまだ送ってほしいですよね～」

桃杏「うぬ、舞ちゃんとか真っ先に標的にされそうじゃな。巨乳じゃし。ヴァネッサ姉さんとかもよい感じじゃの～」

馬祖「ボクはキング姉さんとか見てみたいですね～」

桃杏「彩京とSNKはなんの繋がりもないんで、お仕置きするのはどうかと思うが、まぁいいか。見てみたいのは本音じゃし」

馬祖「むむ～、欲望一直線ですな。和尚だし、仕方ないか」

桃杏「馬鹿者！ ワシの欲望はそんな小さなものじゃないぞ。DOAのあやねちゃんとか、キャリバーのアイヴィー姉さんとかお仕置きしてみたいんじゃ！」

馬祖「……えらく小さいですよ、欲望が」

桃杏「そうか？ それはそうと小僧、おぬしチベットへ修行に行け」

馬祖「は？ なにを唐突に」

桃杏「いや、新しい修行僧がやってきての……、この寺では修行僧を2人も置いておく余裕はないのじゃ」

馬祖「だからって、何でボクが出て行かなくちゃならんのですか！」

桃杏「新しい修行僧はメリケンさんでの、無修正らしい」

馬祖「もしや和尚！ 無修正につられたのでは……!?」

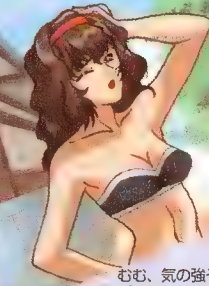
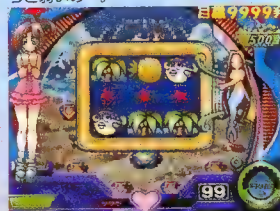
桃杏「ま、餞別として1冊くれてやるから、チベットにでも持っていくがいい」

馬祖「そんな～」

桃杏「ってことで、次回から修行することになった、日系二世ポール小沢じゃ」

ポール「ハジメマシテ、ポールデス。キンパツ、オシリダイすきネ～」

桃杏「な、よい奴じゃろ？」

馬祖「い、いやだ～」

お便り募集中！

脱衣門では常に皆さんのお便りを募集しておる。脱衣ゲーにぶつける熱い想い、ヤングメンならではの悩みなどあったら、脱衣門までハガキまたはEメールを送ってみい。脱衣キャラのエッチぃなイラストも超絶募集中じゃ。

脱衣キャラじゃなくても、「お仕置きしたいゲームキャラ」も募集中じゃ。そのときお仕置き内容のコメントもあると、ベリーグッドじゃ。待っておるぞ。

宛先

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「金剛脱衣門」係

メール

post@arcadiamagazine.com

ゲー事典 ロマフレのキャラクターデザインは、大物キャラクターデザイナーの阿部 恒さんなのじゃ。代表作品は恋愛シミュレーションゲーム「Noel」、劇場板「カードキャプターさくら」の作画監督とか担当している、凄い人なのじゃ。サミーも気合い入れて、えらい人に仕事を頼んだもんじゃ～。「ほえ～」とか言ったのかの？

コスプレ プレイスタイル Vol.09 PLAYSTYLE

文・写真／中里 毅（COSPA/SKP） DJ講座／DJ-CAMELEON

コスプレネーム／寅さん
キャラクター／（株）エンターブレイン浜村通信

毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです。今回は埼玉県から投稿していただいたコスプレネーム寅さんでエンターブレインのヒットボス浜村通信です。(^^) 柴田亜美先生の漫画からですね。わはははははは（笑）。笑わせていただきました～。

ご挨拶～

皆様風邪などひいていないでしょうか？ コスパの中里毅です。
あんなに暑かった夏も過ぎ去り、冬のイベントシーズンに突入ですね～。
それでは、サクサクっとコスプレ・プレイスタイル行ってみたいと思います～。
今月も宜しくメガネっ娘！

掲載量アップ大作戦！

今月も大量の投稿が寄せられております。毎月凄い量のボツが出てホントに申し訳ないので、今月はDJコーナーのカメレオンさんの多忙もありスペース増で投稿コスプレ写真を掲載しちゃいます！
それでは最初の投稿から！
コスプレネーム・クレアさんでストゼロのさくらです。シンプルな衣装ですが、良くできています。外での撮影も、写真に明るさがあってとてもいい感じです。

◆いいかんじのストゼロさくらです。良くまとまっていてGOODですね。

続いては、コスプレ人気が非常に高いRPG・FFⅦからユフィです。投稿してくださったのは、コスプレネーム・暁.F.零さんです。

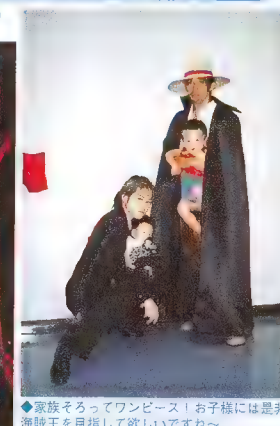
◆FFシリーズはコスプレでも大人気。アーマー部の作り込みが参考になりますね～。

この衣装はとても着るのが大変だそうです（笑）。アーマー部分や細かいパーツなど、造形系の部品も綺麗に出来ていて非常にカッコイイです。写真のバックもキャラクター！の雰囲気を損ねることなくとてもいい感じですね。
さてさてお次は、コスプレネーム・流霞さんで「遙かなる時空の中で」よりイノリです。
始めての着物系の衣装と言うことですが、素材の選び方も巧くて着物の感じが良く出ています。写真がもうチョット明るいと最高でしたね～。

◆衣装もポーズもいい感じのイノリです。素材の選び方が参考になりますよ～。

着物系の衣装ではナイロンやサテン地を選ぶか普通の綿などの生地を選ぶか迷い所ですが……担当的には、作るときのイメージ優先で派手に仕上げたいときやチョット変わった感じを出したいときなどはサテン地で、渋く仕上げたいときは普通の綿生地という選び方が良いと思います。
関東近県にお住まいの方なら大きな生地屋さんが各地にありますので、色々な生地を見比べて選ぶのもいい方法でしょう。

まだまだ投稿続きます！

◆どど～ん！ これはズルイ！ アニメのエンディングよりちっちゃいゾロです。

◆家族そろってワンピース！お子様には是非海賊王を目指して欲しいですね～。

それでは続いて、家族で人気漫画ワンピースのコスプレを投稿して下さった、あっくん（ルフィ）・たけぽんさん（シャンクス）・なおくん（ゾロ）・みぽりんさん（さんじ）です。
ルフィのあっくんは嫌がって麦わら帽子をかぶってくれないそうです。（笑）しかも、ゾロに至っては生後4ヵ月！ 二人とも将来立派な海賊になることでしょう！
お子さん達が大人になっても一緒にコスプレできるといいですね。

◆まだまだ熱いポリゴン格ゲーD.O.A.2です。

まだまだ行きます！
お次は栃木県のコスプレネーム・天城恵さんが送ってくれました大人気格闘ゲームD・O・A・2のレイファンです。
DC版の出来も素晴らしくまだまだ熱いD・O・A・2です。コスプレ・プレイスタイルの投稿でもFFと人気を2分しています。
D・O・A・2が大好きで、よく宇都宮近辺のイベントでコスプレをしているそうです。今回は他にもエレナの写真も送っていただきました。
難しい衣装の模様も綺麗に仕上がっていて、実にいい感じですね！
それではお次！
またまたD・O・A・2からアインを送ってくれましたコスプレネーム・百太郎さんです。
福岡のイベントではD・O・Aの男性キャラを見かけなくなってしまって、思わず自分でやってみたそうです。地味なキャラクターの衣装はかえって難しいですが上手く表現できていると思います。
背景の緑もいい感じですね。

◆D.O.A.2からアインです。背景が衣装とマッチしてていい感じですね。

さて次です！
担当もROMカセットで欲しい追憶のネオジオ格闘ゲーム餓狼から、フリーマンを投稿してくださったコスプレネーム・鏡月辰弥さんです。
以前投稿していただいた時に担当がコスプレネームを間違えてしまってスミマセンでした～。
夏のコミケットの写真なのですが、1日目と2日目では髪の毛の色が全く違っていてビックリです（スペースの都合で片方しか載せられませんが……）。
前回同様、衣装の出来もポーズも申し分ないですね！ キャラクターへのこだわりが良く出ていて好印象です。

◆SNKフォーエバー！ 「餓狼」からフリーマンです。風になびいた髪がいい感じです。

今月最後の紹介は、ネオポケのギャルズファイターズからミスXです。
チョットマイナーなキャラクターなところがまた良くてとても愛着が感じられます。
色々なポーズの写真も送っていただきました。手作りの衣装も綺麗に出来ていて、とってもいい感じです。
担当的にはマイナーキャラクター大好きなのでこれからも頑張ってほしいです！

◆さらにSNKフォーエバー！ ネオポケのミスXです。

コス事典 あっという間に寒くなってきましたね～。 コスプレされる際も薄着になる方も多いと思いますので風邪には気を付けてください～。
担当は早速体調が下り坂に……（>_<）しかし久々にコスプレすべくジャンプまんがのキャラクターを製作中……コスパに間に合うかなぁ～？

HOW2DJSTYLE!!

募集

このコーナーではDJプレイに皆様の関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。
コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ～という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。
連絡先を忘れずに明記してください。
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
㈱エンターブレイン　アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE

今回はお休み！
ゴメン！

DJ-CAMELEON
1965年　東京生まれ　A型
ONE WAY（千葉）・サバス東京（青山）・JUNGLE BASS（六本木）・HI TIME（新宿）・ベルファーレ（六本木）・CODE（新宿）などDisco、CLUBでDJとして活躍ののち、ニッポン放送「GO GO MEGAMIX」やノースウェーブ・ジップFM・K-MIXなどラジオ番組のRemixコーナーをレギュラー制作し、テイチクレコード・ビクターエンタテインメントより「KEY OF LIFE」というグループでシングル5枚、アルバム2枚をリリース。
現在はソロにて、ラジオ番組のコーナー制作やREMIX・MEGAMIX制作の他、イベントDJとして活躍中。

先月からの新募集！

先月から新たな募集が増えました～

●コスプレホームページ紹介！　です。
コスプレ関連のホームページをお持ちの方、もちろんコスプレイヤーさんがご自分で運営されているホームページ等の投稿をお待ちしています。
URLと管理者の方のメールアドレスを忘れずに、いつもの募集宛に送ってください。
ページを掲載する可能性がありますのでご注意下さい。

投稿＆お手紙まだまだ大募集！

と言うわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送り下さい。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えて下さい。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記して下さい。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方。

●コスプレDJ
取材させて頂ける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座の質問など。

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでも有りです。新コーナーのアイデアとかこの誌上でやってほしいこと等。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル　㈱エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。

皆様からのお手紙、お待ちしています～

コスプレDJ講座第お休み！

カメレオンさん多忙につき今回はDJ講座お休みです！　楽しみにしていた皆様ホントにごめんなさい！

質問のお葉書がたくさん来ているので来月こそはガッチリやって頂きましょう～まだまだ、左の内容でで募集しておりますのでガンガン投稿待ってます！

写真の注意アゲイン！

コスプレ写真掲載率アップのための 傾向と対策!!

先月号でも紹介したのですが、コスプレはいい感じなのに写真が駄目で載せられない「惜しい」投稿が非常に増えております。

そこで今月もしつこくボツになりやすい写真の傾向と対策を載せておこうと思います。

チョットスペースがもったいないのですが、皆様の掲載率アップの為に涙をのんで（おおげさ）ボツ回避方を解説したいと思います～。

これで貴方も掲載率アップ間違いなし……かも。

●ピンぼけ写真
言うまでも無いと思うのですが結構多いピンぼけ投稿。写真はピントが合ってるモノを選びましょう！
オートフォーカスで撮影する際は、ファインダー中央に被写体を置き、シャッターを半押しにしてから構図を決めて写真を撮るとピンぼけしにくいです。

●真っ暗写真
雰囲気はいいのですが、暗すぎるとチョット採用しづらいです。全体的によく見える写真を送るのがボツになりにくい写真の条件です。
また、この逆の「真っ白写真」も同じような理由で採用しづらいので注意してください。写真用語で言う露出アンダー・オーバーという事ですね。適正露出の写真を心がけましょう！

●顔だけ写真
意外にありがちな顔アップのみの投稿。なんの衣装かよく見えるように、少々引いて写真を撮りましょう。
アップの写真を送りたい場合は、同じ衣装の全身の写真も同時に送るといいと思います。

●超ミクロ被写体写真
ロケ写真に多いのですが、あまりに写っているコスプレイヤーさんが小さい写真です。美しい背景も大事なのですが、ある程度はコスチュームが見えるように撮れている写真だとボツになりにくいです。

●汚れちゃった写真
これは撮影とは無関係ですが、郵送の際にセロテープやノリとの接触・写真同士の接触により写真が変質してしまっている状態です。指紋などにも気を付けてください。

と先月に引き続き、しつこくボツになりやすい写真の傾向と対策を紹介させていただいたところで、今月はここまでとなってしまいました～。

このコーナーを読んでいて、写真が趣味の人がいたら、上手な写真の撮り方とか写真を上手く撮るコツなんかも送っていただきたいですね。

なんと言っても担当が写真苦手なモノで……とほほ。

来月はコスパツインスター取材他を予定しております。
イベント主催者の方で「是非取材に！」という方も大募集中ですのでいつもの宛先にガンガン送って下さい！

そんなこんなで、コスプレ・プレイスタイルまた来月！

読者が作る、ゲーセンの未来！

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

秋もモリモリと深まってきて、ゲームするにはいい塩梅の季節になりましたね。じっくり腰を落ち着けて、秋ゲーセンと洒落こむのが正しいアルカディアン（©妖怪出魂君）のありかたと言えましょう。
ゲーセンから帰ってきたら、今度はユルリと頭を巡らせながら、秋の夜長に投稿用のネタをひねってみるのもこれまた一興。当コーナー、アルカディア・フロンティアーズでは、ゲームセンターが人一倍好きなアナタの投稿をお待ちしております。読んでるだけでも楽しめますが、参加すると、もっと面白くハマれますよ！

➡今月の一枚

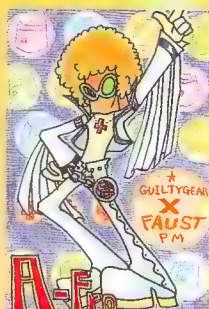
（東京都　楽丸さん）

アフロCMYK

読者の皆様のゲームイラストを総天然色でズバムと紹介する当代随一の人気コーナーがココ、『アフロCMYK』でございます。んん〜いつも大量の投稿ありがとうなのです！　今回採用されずに残念だった方も採用されておめでとうの方も、引き続きどんどん作品を送ってくれるとうれしーですよっ！

↑http://www.02.246.ne.jp/~mdo-digi/

（東京都　ムドウ君）
☆注射器から弾を撃つより、直接刺した方が効きそうな気が〜。

（京都府　大山高嶺さん）
☆今年もまた、北の大地に冬の精霊がやってきます。

（愛知県　早乙女ナミさん）
☆もう……ボルトヘッドの面影はこれっぽっちも……。

（東京都　ゲコゲさとる君）
☆「まんぜう」が美味い季節になりましたなっ。

↑http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/2790/

（愛媛県　モリヒロミさん）
☆色味と絵柄がマッチしてるというか、全体のまとまり方が超いいかんじ！

（愛知県　原哲子さん）
☆ギヴミー！　リリスの新作！ってな方も多いでしょうな。

（東京都　あかざさん）
☆そーっスよね。ロックのED超気になる終わり方だし。

（神奈川県　みの虫さん）
☆女性ボクサーキャラって実は初めてだっつーね。

↑http://homepage.mac.com/opsuball/

（秋田県　プラ妻ひかるさん）
☆入魂のアレンジ！　元ネタはフェイェン・ザ・ナイト！　アリです。おっけーです。

（大阪府　中忍さん）
☆守ってみせやしょう、トレイデショナル大和魂！

（三重県　石原直樹さん）
☆レオ君イラストって実は多いのよ。隠れ愛好者多し？

（埼玉県　たかはしくん）
☆「3」も発表されて実はタイムリー！

↑http://www5.justnet.ne.jp/~sagara/

（東京都　相楽たける君）
☆一人じゃねぇぜ！　その1コインが、友情という盾となる！

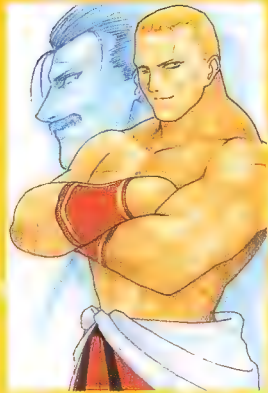
A-Fro ひみつ情報

今回も始まりましたアルカディア・フロンティアーズ、今月も大量の投稿あんがとやんした！　「初投稿です」の文字もいい感じに増えてきて、担当ニンマリ編集ウハウハの毎日であります。今後はAMショーで発表されたニューゲームネタがモリモリと出てくると思うので、思い立ったら即投稿！　本誌綴じ込みアンケートハガキでの一言ネタなどの投稿もお待ちしています！

↑http://ha9.seikyou.ne.jp/home/excalibur

（福岡県　DFC12=SKT君）
☆ン喝！　掲載されてもガバスは出ません。（ハガキ裏質問より）

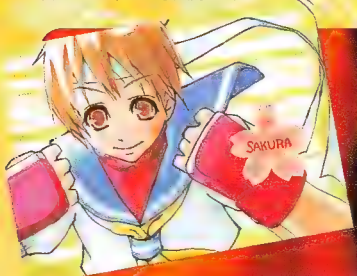
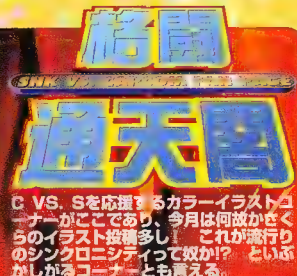
（東京都　イネさん）
☆ユーリ様ってばA-Froの耽美度を一人で上げてますな。

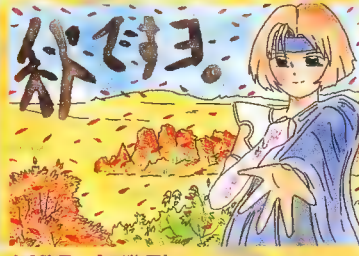
（愛知県　サエカパルコさん）
☆また来年も「しゃらァ！」の声が聞けるとヨイのですが。

（山口県　末次誉亮君）
☆揺るがぬ信念。
それが強者の共通項。

（愛知県　柊美吉さん）
☆むおッ！　許されるのか!?
チラリと見える膝小僧が罪だぜ。

（星夜チルミさん）

格闘通天閣

SNK VS. CAPCOM FAN PAGE

C VS. Sを応援するカラーイラストコーナーがここであり、今月は何故かさくらのイラスト投稿多し！　これが流行りのシンクロニシティって奴か!?　といぶかしがるコーナーとも言える。

（兵庫県　神崎渚さん）
☆ポップンイラスト描いて来る人ってデザイン気合入れ過ぎ！　グッド。

（千葉県　会田惣君）
☆人も野山も、
優しい色に染まる季節です。

↑http://www.phoenix-c.or.jp/~ishikawa/

（北海道　KEI君）
☆意外なシークレットでした?
コケンには嬉しいですな。

（東京都　葉月忍さん）
☆白鉢巻はZEROリュウですが今月は通天閣送りじゃーい

↑http://www.renge.sakura.ne.jp/[illegible]/top.html

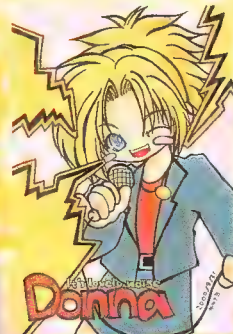
（北海道　PSY君）
☆変装しても胸の大きさでバレそうですな。

（千葉県　あゆむーくん）
☆できればリュウとの2人で組ませてやりたかったです。

↑http://y7.net/u/highlord

（東京都　朱沙里良さん）
☆約束された、その死のために。
鮮血と悲嘆のハデスドライバー。

（岡山県　P.Wさん）
☆Sボタンカラーだと
性格まで違ってみえますな！

（大阪府　神吾&進さん）
☆[illegible]サイトの合作[illegible]

（埼玉県　笹波弥琴さん）
☆後生だから「パンク」を
CD化してもらえんでしょうか。

↑http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/4217/index.html

（千葉県　y2 さん）
☆（株）尽星の方々。
「サラリーマンを、なめんじゃねぇ～」

↑http://village.infoweb.ne.jp/~fwjb4081/

（大阪府　喬君）
☆「日本一ィ！」のボイスは
これからも聞きたいですよね。

A-Froひみつ情報 今号の投稿人気NO.1は、前号同様GGX！　続いてKOF、ポップンネタといったトコロ（若干婆娑羅）。ここ10年ばかりの読者投稿コーナーというと、カプコンとSNKの2強がダントツでしたが、ココにきてアークシステムとコナミが大躍進！　いい感じでバラエティ豊かになってきたので、これからもジャンルとメーカーを越えた幅広いネタでの投稿をよろしく頼みまさあ！

OEG・OEN

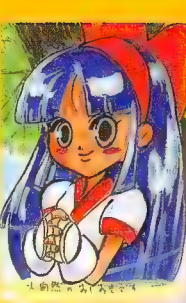
TIMER 30

〜ネオジオいつまでも、MVSイラスト補完計画〜

カラーイラストでネオジオ10年間の労をねぎらう「ネオジオいつまでも」特集。タイマーが0になるまでの連載企画になりましたので、A-Fro「ネオジオいつまでも」係まで投稿よろしくお願いします。なお、イラストキャプション中の『』内は投稿者のメッセージです。

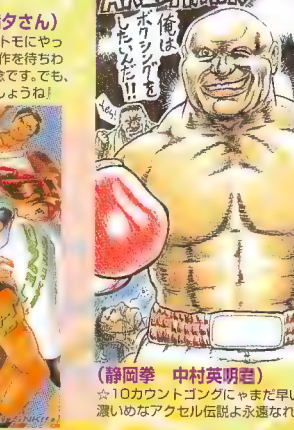
担当：柵タル

（福岡県　マリオン様LOVE君）
☆「ネオジオでゲームが出なくなったら、悲しいことがある。FM音源やスプライトを使ったゲームがなくなってしまうのではないだろうか……ということ」

（愛知県　神威襟裳さん）
☆「質問です。シールの使用はOKですか？」OKです。剥がれないようにしっかり貼ろう。

（埼玉県　権八さん）
☆アイヌの知名度大幅アップに貢献したであろう彼女。カプエヌケイで遊んであげてね。

（大阪府　澄さん）
☆本当はカプエヌケイの合作なのですが、諸事情により対の作品と分けて送るそうで。「SNKが大好きなので、SNKゲームがなくなるのはすごくサミシイです（泣）」

（東京都　べら君）
☆2000年対応のマネーアイドル出ないかしら、新札戦士ソーリー・オブチとか。

（群馬県　NAGA君）
☆うんざり気味にみえるアンディの表情がお見事ダスッ！

（福岡県　服部靜薇さん）
☆「ナコルルとガルを描き続けて7年……」その言葉に偽りなしの大作！

（大阪府　西ユキイさん）
☆「第二幕のロケテストに並んで居眠りしてたのが、昨日のことのようです。駄菓子屋でセーラー服着てサムスピやったな……」

（埼玉県　RIKIぞう君）
☆君たちの声は、かならず届いています。「神さま、わくわくをありがとう」。

（埼玉県　不二君）
☆無礼の数だけブレイカーズ、という迷コピー（非公式）がありましたな。メルシーネオジオ！

（北海道　渡辺正明君）
☆特徴その1：CMは外人さんがやってしかも……

（東京都　ウニマル君）
☆「仲間内で一番もりあがった最初で最後のゲームが、『ガロスペ』でした。この時期は学校を抜け出し、近くの巣鴨キャロットへGO！　帰りはブクロの50円ゲーセン（今はない）で終電まで……」

（東京都　QQQ君）
☆「ネオジオの思い出といえば、いっぱいあるね。某ゲストで初めてプレゼント当たったのが、ネオジオメモリーカードで（笑）」

（千葉県　紗竜海斗さん）
☆ギャアア、ここどこ!?　クーラステージ!?

（東京都　かたぎり満タさん）
☆「格ゲー歴が浅いのでマトモにやったのは『龍虎外伝』のみ。新作を待ちわびていたのに、かなり残念です。でも、みんな同じ気持ちなんでしょうね！

（静岡県　中村英明君）
☆10カウントゴングにゃまだ早い、濃いめなアクセル伝説よ永遠なれ！

（千葉県　加川ガル吉さん）
☆「自分のPNにもなってるんですが、自分が格ゲーに深くハマり、画力向上、および人生&性格すらも変えたのがSNKゲームであり、初めてロンガーに好きになったのが『侍魂シリーズ』のガルフォード君です」

ハイツADK

ADKの小部屋2000改

ADKイラストNINJAコンボ!!　今回は「ADKの小部屋」特集!　なーんつっては。

ADKイラストオンリーのハイツADK。全部忍者面で占められるかと思いきや、ほどよくガンガン行進曲なども届いたおかげで、バランスよく仕上がっているゼヨ。さあ、どんど送ってきてくれや!!

（福岡県　倉長行矢さん）
☆「題して『ADKの小部屋』（笑）」トゥーサウザンドだ、トゥーサウザンド！　本質的には何ら変わりませんかー。

↑http://www.amsinet.ne.jp/~yamasyu/

（京都府　世果て君）
☆「ビビンビーをエレガンツにロリプニ化した流れはニンジャコンバットからティンクルへのADKの意識な流れをカムペキに再現したと自負しております!!」2ボスね…。ドコカ流れが分流しとる…。

（京都府　宣教師ゴンドルフさん）
☆「スプライツです！　ネオジオゲームで一番好きです！」ひらひらスカートを魂を込めまくって描きました。

（東京都　大石竜子さん）
☆爆殺されてるのは呂布？　それともジョー？

（島根県　かじやんさん）
☆「当時、フウマが大好きで、友人4人とセーラー服で某デパートでやり込んでました。勝ちポーズと、ステージの曲が大好きでした」

AD.FRO ネタふり 温泉萌 募集

いきなりですが、「ネオジオいつまでも〜MVSイラスト補完計画」は今号から数回に渡る連載企画となりました。まだまだイラスト投稿は間に合うので、あなたのMVS魂をガンガン送ってください。人気のある龍虎、餓狼、侍魂シリーズは、競争率が高いので載りにくいかも。ネオジオ黎明期のアクション作品やそれ以前の作品などは、送ればほぼ掲載状態かも？　チャンス連打！

特別企画・ネオジオいつまでも〜駄菓子屋伝説よ永遠に〜

アフログレースケール

今回のアフログレースケール1発目は、先日アーケード一時撤退を表明したSNKを偲ぶ特別企画を開催。「ネオジオいつまでも〜駄菓子屋伝説よ永遠に〜」をお送りします。「オイオイ、SNKっつったらネオジオだけじゃねえぞ！」イコールで、もうジャンボウの続編で遊べる可能性がないってコトじゃねえか！」と憤慨する方もおられると思いますが、とりあえずネオジオ関係を中心とした「お疲れ様特集」を開催する次第です。

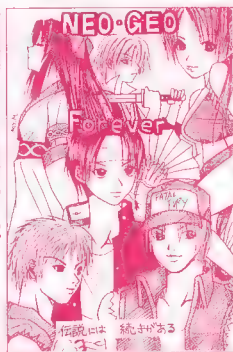
おはがき担当　田渕健康

（高知県　EAP君）

私が初めてNEO・GEOに触れたのは『キング・オブ・モンスターズ』か『餓狼伝説』あたりからだろうか。

あの頃はまだ「格ゲー＝ストII」という風潮があり、ネオジオ自体も店の隅に置かれていた。

しかし、家庭用との連動が注目され、徐々に人気が出はじめたのである。そして、その人気が一気に爆発したのが『龍虎の拳』だった。だが、そんな中、私は他のゲームに熱中していた。それは『ワールドヒーローズ』である。今思えば、あのシリーズがなければ、私はゲーマーとしての生活を送ることもなかったであろう。

当時、私は『餓狼』にしろ『龍虎』にしろ、どうもテンポが遅過ぎ、遊んでても「スカッ」としなかったのだ。が、『ワーヒー』は違っていた。動きそのものはそんなに速くないものの、何と言うか、全てに「流れの良さ」のようなものを感じることができたのだ。その流れの良さ、心地良さは「2」になってよりはっきりしたものとなった。

「ダッシュ、バックステップ、2段ジャンプが、こんなにも自分の思い通りに動いてくれる！」その操作性の良さが、流れの良さの正体であった。これの快感は、あの当時の他のゲームではなかなか味わえなかった。

あれからもう6年以上経ってしまい、「心地よい操作性」は一般化された。思い通りに動いてくれるのが、一般的になってしまった。

しかし、私は決して忘れない。「100メガ!?　何か知らんけどスゲー」「何あれ？　超必殺技？　パワーゲイザー？」「おい、リョウが一方的にボコボコ殴ってるけど……乱舞？どうやんのソレ？」等など、数多くの驚きと感動、そして何より「人を心地よくしてくれる」操作性を生み出したNEO・GEOを。

（北海道　EXQ君）

☆得たものは多かったですよね。偉大な基板に礼。

厳しいようだが、SNKのアーケード縮小はSNK自体に問題があると思う。なぜNAOMIに参入しているのにまったく何もしないのか？　ネオジオ64なんてほとんど見たこともない。

結局は失策続きがこうなったのではないか。雑誌じゃ思いきったことは書けないだろうが、少し厳しい記事を書いてもいいのではと思う。

（東京都　山崎聖哉君）

☆挑戦は同時にリスクを生むもの。11年という道は、苦難の道でもあったんですな。

SNKがアーケードから撤退？　こんな状況になって、改めて自分はネオジオ寄りの人間だなあと思い知らされる。

ゲームバランス、何それ？といった所は確かにあるんだが、キャラを操作しているだけでも楽しいゲームが、ネオジオにはたくさんある。

もうネオジオの新作が出ないのは仕方がないとしても、（11年も現役なんてファミコン並だし）NAOMIを使うなどして、アーケードゲームの灯は絶対に消さないでほしい。

（岡山県　アルファ遺伝子君）

☆何らかの形で、SNKテイストを持ったゲームに再会できることを願いましょう。

SNKアーケード開発縮小……。前々から噂で言われてきたらしいが、とうとうその日がやってきてしまったか。

ネットもなく、そういう情報はあまり早く伝わってこない地元で、俺はアルカディアを見て初めてその話を知り、残念に思った。

正直言って、最近のSNKはあまり好きではない。それは自分のやりこみが足らないから世間の強者についていけない……という甘えもある。だから、と言ってはいけないのかもしれないけど、それが理由で少しやってやめてしまう。それが、最近の俺のKOFである。

だけど、よく考えてみると、俺がゲームを好きになれたのはKOF、つまりはSNKのおかげだったように思う。

当時はイメージ的にゲーセンはなかなか行きにくい場所で、なかなか気軽に行けなかったものだ。そんな中で、スーパーや駄菓子屋に置かれていたネオジオの台はとても嬉しいものだった。

「こんな場所でも、ゲーセンの雰囲気を楽しめる！」

友達と一緒に、よく遊びにいったなあ。アクション、シューティングに興味を持たせてくれたのも、SNKとネオジオだった。

今の俺があるのは、SNK及びネオジオの存在が大きい。フレンドリーでいて、存在感のある数々のゲームは、「ゲームで遊ぶことの面白さ」をみんなに伝える点において、充分過ぎる偉業だったと思う。

今回の話は残念だけど、いつかまた何らかの形で、このアーケード業界に旋風を巻き起こしてくれることを願う！

（和歌山県　智・II君）

☆そうスね。SNKが戻ってくるその日まで、ゲーセンを盛り上げときますか！

（埼玉県　むこうあおいさん）
☆伝説の中だけの住人にはしたくない！　よね。

（福岡県　服部勝蔵さん）
☆微妙なズレ具合に味がありましたな。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆SNKキャラパワーが爆発した一作でした。

（静岡県　疾風じゅん君）
☆丁寧な作りの秀作でした。ロム欲しいス。

（埼玉県　はむすたー少佐さん）
☆最後の最後まで、SNKを支えてくれましたな。

（静岡県　中村英明君）
☆いや〜、実にサックリと以下略。

（神奈川県　鳳凰寺風さん）
☆今この瞬間も、世界のどこかで！

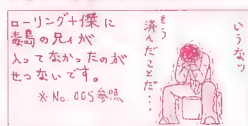
（石川県　故島良さん）
☆ネオジオ最盛期の立役者の一人！

A-Fro ひみつ情報　ゲーセンに新作が登場しても手をつける気が起きない身になってしまった僕ですが、それでも、かつて熱中したゲームを見かけると、今でもつい遊んでしまいます。そして、それらの殆どはネオジオという世界の中にあったのです。それだけにネオジオ終了の報は、自分から青春の一部を切り離されたような淋しさを感じます。（京都府　おおふかぎり君）

無理想無解決ターボ

⬆(奈良県　ヌーン君)
☆カスタネットマニアとセッション可。

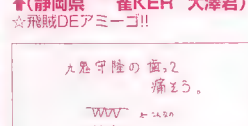
⬆(東京都　波月さん)
☆日本史に一石を投じた作品か。

⬆(岡山県　まのようこさん)
☆電車GO修羅の国から来たのだろうか。

⬆(福岡県　がみの君)
☆ストロバヤも入ってなくて淋しかったよ。

⬆(埼玉県　笹波弥琴さん)
☆怪我しちまうぞう〜。

⬆(三重県　岩間一郎君)
☆チップの立ちポーズの「手」も気になるよ。

⬆(静岡県　中村英明君)
☆次の賞は君だ。カモン投稿!

⬆(静岡県　"雀KER"大澤君)
☆飛賊DEアミーゴ!!

⬆(新潟県　LO-V君)
☆人間じゃねえよ! コレ。

⬆(東京都　カタギリ満夕さん)
☆今年のキーワードだ。試験に出るぞ。

アンケートハガキの片隅から、全国津々浦々に生息するゲーマーたちの生態を白日の元にさらさんとする衝撃のコーナーがココであり、白日の元にサラサ○ティーとは何ですか?　などという自作自演を繰り出すコーナーでもある。㊣

第二次世界大戦中、イギリス軍は北アフリカ戦線において「レイフォース隊」なるコマンド部隊を編成し、かのロンメル将軍を襲撃させたそうです。
〜文林堂刊:グラフィックアクション33 ドイツVSイギリス1942 英仏海峡の戦いより〜
(富山県　海軍司令官君)
☆砂漠の狐に8ロックオンだ。

ワケあって、現在の私の職業はドリル技師!(本当)
こんな私ですが、ミスタードリラーの座を狙ってもいいですか?
(千葉県　ジャン貴光君)
☆最近、全国の生ドリラーのカリスマ度が急上昇。もはやチビッコ憧れジョブNO.1の座は近いと言えよう。各自一層奮迅せよ。

締め切りを過ぎてますが、あえて出します。アンケートの面白かった(つまらなかった)記事に「そんなんアリカ」が入っていなかったのには腹が立ちましたが、浮き輪を乗り物とみなす寛大さには感動しました。
(香川県　植松誠君)
☆そんなんアリカは広告扱いなんですよー。浮き輪は我ながらスレスレだったと思います。ええ。

『婆娑羅』の隠しキャラに「前田慶次」希望。一応豊臣派だったし。
もちろん愛機は松風。ぐはぁ、負ける気しねぇ、っていうか夢見過ぎ!!
だが、それがいい……。
(福島県　スリーパーホールド君)
☆相手をいたずらに挑発する「傾きモード」とか付けてほしいぜ。ぷはぁ〜。

アルカディアライターさんたちのレシオはいくつですか?
(埼玉県　長瀬浩一君)
☆「ん〜とりあえず柵太郎がレシオ0.1で、SHO様がレシオ8万ってカンジですかね」
〜カプエヌケイ担当編集・ジェイケイ談〜

弟の投稿が9月号に載ってる!!　単なるスポーツメンだったのに……。東京は怖い街だ。
(群馬県　NAGA君)
☆人畜無害な青年をカルマ高々の投稿戦士に育て上げる街ぞ。魔都よのう。

あの会社を名古屋で発見!?

テレホンアポインターの仕事をしているのだが、こないだ名古屋地区を調べていたら『テクノスジャパン』という会社があった。
……えーえー、一瞬でも「まさかっ!」などと思った私が馬鹿でしたよ。ちなみに機械修理業でした。
(滋賀県　大聖リース君)
☆まだマ○ゲ屋名古屋店の看板残ってるしな、名古屋は怖いとこじゃ〜。

(大阪府　華南さん)
☆ゲーセンはメロウなドラマでいっぱいじゃあ、オーイオイオイ。

(京都府　村田真吾君)
☆悪人はかならず唐草風呂敷、国際ルールだ。

♂→♀ 男性キャラ女性化計画 ブリセル大作戦

『そのへんのキャラに、デミトリのミッドナイトブリスをかけまくってみるコーナー(褒い)』で男キャラの女性化投稿を募集したのですが、これがみなさん水を得た魚のようにイキイキと(笑)。投稿量もスゲー多かったし。この濃さに君はついてこられるかな、俺たちはもうダメです。かまわず先に行ってくれ!

(千葉県　神代さとしさん)
☆いい、大変いい! サントラとは一味違った女性化ソル(ありゃコスプレか)でした。

(東京都　須永雅貴さん)
☆誰1号!
胸キュンノアだスッ!!

(北海道　久遠堂梨花さん)
☆誰2号!　スケバン雀子竜子の続編かな〜との声はほっといて、フェロモン出まくりyo〜。

(福岡県　桜河志郎さん)
☆ブリスで半蔵コンビの巻。WH半蔵娘は完全新キャラでも通用するのでは!

(島根県　かじやんさん)
☆閻子仕置きの図(脱衣門っぽい)。デカいわね……。

(千葉県　シューベル君)
☆ハヤトもこげなハニーに変身。剣のリボン、楽しんでますね。

(石川県　故島良さん)
☆ザキングオブ違和感なし「えれくとりっが!♡」。

(京都府　ERIさん)
☆葉書裏「オリンピック観ながら描いてたら、彼になってました」
王大人「福田柵タル死亡確認」

(群馬県　NAGA君)
☆葉書裏より「田渕氏が観ても、ブルーにならないデザインにしました」
王大人「田渕健康死亡確認」

大好評(?)のうちに閉会した、ブリセル大作戦。読者の皆様の反応をハラハラアタックしながらお待ちしております。しかし黒歴史の裏では、ネタの強烈な濃さが我々担当コンビを廃人に至らせてしまうという事態に(笑)。サナトリウムから無事脱獄に成功し、リクエストがあったら、また第二回をやってみたいですね、うふふふーう。

(埼玉県　殺助君)

腰を落ち着けられた時代のお話

昔のゲーム筐体といえば、テーブル型が主流だった。もともと喫茶店などでテーブルとしても使えるように作られたものだが、数年前まで、ゲームセンターでもそのまま使われていた。

そのテーブル筐体だからこその楽しみ方ができるゲームもあった。

それは「リブルラブル」。オールドゲーマーにとってはあまりにも有名だし、パソコンや家庭用ゲーム機でも出ているので、知っている人も多いと思う。簡単に言えば、2本のレバーを使って敵を囲んでいくゲーム。

このゲームにはボーナス面があった。画面の中に隠された数個の宝箱を見つけるというものだが、ボーナス面が始まって一瞬だけ、宝箱の位置が表示される。つまりその一瞬でどれだけ位置を正確に覚えられるか、必勝法はそこにあった。

ここで私達（友人含む）は、ちょっとズルをした。宝箱が一瞬表示されているうちに、友人に10円玉を置いて印をしてもらうのだった。これでボーナス面は常にパーフェクト。

ちなみに、友人の置き場所が間違っていたりすると、ゲームオーバー後ケンカになる。

最近でもごくたまに、リブルラブルをゲーセンで見つけてプレイするときもあるが、アップライト筐体のため、画面に物を置くなんてできない。

当たり前というか、それが正当なことなのだが、当時の楽しみ方ができないことに、妙な寂しさを感じてしまう。

また、今思えば、当時対戦ゲームはほとんどなく、ゲームを通じた人対人のコミュニケーションはあまりなかったが、私はプレイ時、テーブル台の反対側に座った友人と、その10円置きや、別のゲームをやるときも「あーここではこいつを先に撃つんだよ！」「えーいうるさい！　こいつを撃つほうがいいんだぁ！」などと、画面を指しながら、お互いに騒ぎながら、そして楽しみながらプレイしていた。

これも、テーブル台だったからこそできた、ある意味、ゲームを通じてのコミュニケーションだったのかな、などと思う。

(大阪府　司隆君)

☆この投稿は「筐体百景」宛てにきていたものですが、今回は特別にA-Froにもらってきました。

昔は、まさに「卓を囲む」といった感じで、一台のテーブルをみんなで囲んで、和気藹々としてましたよね。今じゃめっきり見なくなった、美しき昭和の風景といった感じでしょうか。

(埼玉県　遠藤選子チャン)
☆今回のグレスケイラスト大賞～！
反則的にマッハポップDA！

精神臨界点！ なんちゃってトラ狂

家から遠く離れたゲーセンに苦労して出向いても、お目当てのゲームがない。田舎ではごくありふれた光景である。ああっ、トラ狂やってみてえ……。

ここでそこいらの根性ゲージが万年エンプティなイマドキ貧・JAKCボーイならば、ショックのあまり枕を涙で濡らす日々を送りある日思い余って風呂場でリスト☆カットDEグッバイ現世としゃれこむところだがしっかぁし！

「金がない」「足が臭い」「彼女がいない」等などの凄惨極まる地獄の修羅場をくぐり抜けてきたこのオレとそんな輩とは精神構造その他が（良くも悪くも）根本的に違うっていうか！

そんなこんなで、「職場のフォークリフトでむりやりトラ狂気分を味わおう大作戦」が仕事中に展開されたッ！

いつもは仕方なく乗っているフォークだが、視点を変えてみたらどうだろう！

ナリこそ小さいものの屁のような音で浮世のやるせなさを演出する「漢気ホーン」！

路面状態をダイレクトに伝える「本ガムテープ張りムービングシート」！

荷物の昇降はおろかハリケーンミ○サーも大可能、「バイオレンスダブルクロー」！

ここいつは正に「本家に劣るとも勝らない」デキ！

ウフ、今なんか電波でビビBッと全国の荒くれトラッカー共と繋がったような気・持・ち！

んなこと考えながら、「度胸ポイント発け～ん☆」とばかりに公道へ踊り出たその時！　前方より正面衝突よろしく車がCOME ONと来たもんだ！　こいつは正に死亡事故の黄金パターン！

しかしその程度でうろたえるワケもなしッ！　いいかそこの貴様！　ここぞと言うときの輝きが！　漢の価値を決めるんじゃあぁ！

「オオオ必殺！　メタスラアタッ……もとい！　人情避け発動オオオオアァ！」

――そして戦い（？）は終わった――。

……今日の教訓！　「仕事はマジメにやろう！」社会人として、当然だよネ！

それと全国のチビッ子諸君は道路に飛び出しちゃ駄目だゾ！　カウンターで浮かされて即死コンボが決まっちゃうからネ☆。

それじゃあ今日も笑顔でアリーヴェデルチ（さよならだ）！

――さわやかに完！

(山形県　黄昏の■る溶接工・山下洋君)

☆ヒィィィッ！　今、実際に山下君の手紙を手にしている私にはわかる……。こ、この人は本物よぉおおお！　やばいって！　野放しにしといたらアカンって実際！　山下君のご家族の方、アルカディアをご覧になっていたら是非編集部へご一報を！

家族会議一択！

(山口県　らいせゆきさん)
☆いきなり続編決定！
長い戦いになりそうだぜ！

(青森県　イトウゆーじ君)
☆キャラの表情掴むのが上手いですな。
「あ、この表情アリ」って思うのですよ。

(埼玉県　RTM甲斐よいこさん)
☆4thのダンサーはハズレなしでしょ。

(愛知県　原哲子さん)
☆出発潜航！
信念が深淵に活路を開く！

A-Fro ひみつ情報　いよいよやって来たアルカディア大賞！　第1回のベストゲームはどの作品なのかー!?　と、興奮気味に語りつつも、アフロでは「まぁ、今年はこのゲームのこんな所が良かったカナ」というような軽めの意見から「このゲームのここは厳しかった！」というような意見まで、アナタの1年を総括するような投稿をお待ちしております。ベストキャラのイラストなんかも待ってるよ。

戦場に懸ける絆！ その時、家政婦は……

ある日のこと、俺がいつものようにメタスラXをプレイしていると、対戦台でもないのに、突然コインを入れて乱入してくる者がいた。

何だ？　と思って見てみると、隣に座ったのは5歳ぐらいの女の子。

「お、おい……」

親はどこにいるんだ？　っていうか、ここはデパートの屋上みたくファミリー色あふれるゲーセンじゃないのだが。

俺はやましいことのない清廉潔白な漢ゆえなんの問題もないが（大嘘）、俺がもしアブない人で「早速誘拐DA！」って連れ去っちゃったらどうすんじゃい。

まぁ、こうなっては仕方がない。ともに戦場へ行くか、相棒！

と、思ったら敵に特攻して少女爆死。かばう暇もない。なぜそんなに危険に近づく…

…いや、彼女は知っているんだ。日本の心、「KAMIKAZE」ってヤツを！（違う）

まあこれで帰ってくれるだろう、とホッとした。何となく「この場に親登場」「ウチの娘に何しとるんだチミィ！」→「警察直行」なコンボが脳裏の片隅に走っていたしな……。

ところが少女、コンティニュー。死んでもまたコンティニュー。いくら持ってんだ？と呆れつつも、5回ぐらいコンティニューして、やっと1面突破。

2面、少女、穴に落ちる。また落ちる。「はわわわわ～落～ち～る～」ってな具合にどんどん落ちて、その後、俺を睨みつける。

穴が飛び越えられないので、俺に代わりにやって欲しいらしい。

まあ、この歳じゃ「レバーを横に入れつつタイミング良くボタンを押す」という操作は難しいのかもしれん。家に帰ったらスーパーマリオでもやって練習してくれ……。

さすがに2ボスは辛かったらしく、珍妙な2人プレイはここで終了。少女は満足そうに去っていった。

ちなみに肝心の親はというと、メダルゲームに興じていましたとさ。

（東京都　村雨こうじ君）

☆んん～、ゲームは性別と年齢を越えて人と人とを繋ぐコミュニケーションツールですなあ～。などと微妙なコメントを返してみる今日この頃。君もゲーセンで不慮の戦友に出会ったら、ビークールな心で生き死にを共にしてみるといいだろう。

（大阪府　AKD君）

☆未プレイの方、聞きなはれ！　チャンプシリーズはどれもマジにおもしれーって！　友達誘って、一度盛り上がってみてよ。

（大阪府　虎杖せなさん）

☆せなさんは以前に投稿増量の刑を宣告されておるのです。今後ともこの調子でハガキをお～く～る～の～だ～（総統X調）。

（新潟県　げっつ☆先生君）

☆ハガキの裏にはF・ファイト vs バーニングファイト希望とか空手道 vs チャタンヤラクーシャンク希望とか書いてるし。

特集予告！

アルカディア2月号のA-Froでは「アーケードゲーム統括祭2000」をやるぞう。

激動チックだった2000年を振り返って、心に残ったアーケードゲームについてのよしなしごと、2000年の日々を彩ったゲーセン談義、心に残った業界ニュースなど、アナタの2000年のアーケードシーンを振りかえってみよう！

おりしも、この号ではアルカディア大賞が開催されているので、大賞記事に負けないような思い入れたっぷりの投稿や、独特の切り口での2000年総まとめ投稿をお待ちしてます。

文章投稿はもちろんのこと、カラーイラストでの「俺的2000年ベストキャラ」や「ミレニアムベスト」などのイラストを送ってくれてもオッケー！　締め切りは11月20日消印有効です。よろしくゥ！

■後記的

こんにちわ、ハガキ[illegible]」の担当！です。今回『ネオジオいつまでも』特集を開催するにあたり、皆様から寄せられたハガキやアンケ[illegible]いかにSNK[illegible]よ！く分か[illegible]や私も[illegible]オジオの新[illegible]なんて思うと[illegible]みきてしまいました。なくなって初めて分かる有難味。私って結構ネオジオ好きだったんだなあ、などと自分新発見。（田渕健康）

フリス大作戦のリアクションに答える担当、冊タルです。秋と、ありがとう[illegible]集連載スタート[illegible]ンセリセ通り[illegible]チな雰囲気で[illegible]指定しましたがどうでしょうか。[illegible]号の投稿ネタ理解の[illegible]武力対戦台に乱入し相手から「ハメじゃん、ハメー」となじられる。すべてはA-Froのため、許せ同士よ。（稲田冊太郎）

ゲーセン帰りに投稿ナリ！ARCADIA Frontiers [A-Fro] 投稿ルール

ゲームに端を成す喜怒哀楽、それらをハガキ等に書き込んでA-Froに投稿してみませんか？　月ごとの掲載締切はありますが、今度こそ地球が滅ぶまでが最終締切デス！

●ゲームイラスト大募集！

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるモノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくはHPを参照してください。

●カラーイラスト投稿は「アフロCMYK」係へ

アフロCMYKでは、皆様の総天然色カラーイラストを募集しています。CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。御協力お願いします。

●文章系投稿ただいま熱烈歓迎中で筋肉

文章量は最大で800文字前後までがリミット。まじめな話から笑いのネタまで、文の特性を活かした投稿を募集中します。ゲーセン歳事記などは、日記代わりに毎日送ってください。

E-mailでの投稿も、お待ちしています。

●試験に出るCGイラストデータ投稿規定

サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします。

☆カラーCGイラスト投稿の注意

色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意

グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

☆データ保存について

セーブファイル形式は大概どんな形式でも受け付けられますが、編集部のオススメは……フォトショップ形式(.psd)形式です。JPEG(.jpg)形式でセーブしてしまうと、画像が劣化してしまいますので、あまりオススメできません。どうしてもjpgでセーブする場合は、クォリティを75～95%以内でのセーブを推奨。※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！

●E-mail投稿時の注意及E-mail投稿する際は住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　特に住所は要注意。プレゼント等が当選しても送ることができなくなってしまうからね。

次々号2月号の締切は……11月17日(金)消印有効！

WEBページ及び投稿アドレスが変更されました！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！

http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froの宛先は、
〒151-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！

afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！

afro_cg@arcadiamagazine.com

同人誌が豊作の秋ですよ～

ゲーパロ愛の館

夏の大型イベントが終わったせいでしょうか？ 当館にもたくさんの素晴らしい同人誌が送られてきました。当館最高の競争率から選りすぐられた個性的な同人誌を、ぜひご覧下さい♥

へいらっしゃいませ!!

案内役：ジョイ・スティック（執事）&牡丹（メイド）

DEAD OR ALIVE2 発行／筆屋筆男

かすみ武芸帖

シリアス

タイトルに反してあやねが主人公ですが、かなり独特な筆描き調の描線とスピード感あふれる構図による大迫力の絵は必見ですぞ。

制作者より：DOA2の忍者キャラクター達が好きな方はどうぞ。

B5版　36P　オフセット　表紙2色
500円の無記名小為替＋160円分の切手＋宛名シール
〒363-0016　埼玉県桶川市寿2-16-10　くれたけ荘1F－12C　横尾公敏

ギルティギアX 発行/SUPE・0（すぺ・ぜろ）

ALTER EGO

ギャグ

ギャグ傾向はオチの落差で見せる瞬発系ですね。驚異の技を身に付けたアクセル、おっぱいにこだわるハニワ顔のメイちゃんが素敵です。

制作者より：ギャグ本。アクセル……

B5版　20P　コピー　表紙カラー
200円分の無記名小為替＋200円分の切手＋宛名カードにて
〒690-0052　島根県松江市竪町78
梶みゆき

ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ 発行／DOGGY DOG

FRIENDLY FIRE

シリアス

制作者より：オロチ編、八神庵中心長編シリアス漫画。他では見られない庵をお見せいたします！

B５版　44P×４冊　オフセット　表紙カラー
2000円分（送料込）の定額小為替を郵送にて下記住所まで
〒630-8441　奈良県奈良市神殿町196－30　三木須美子

今月のオススメ

庵主役のクールでシリアスな長編はなんと4冊組！

話の構成が見事！ 絵柄にクセはありますが綿密な描き込みとトーンワークが生むリアリティが絶品ですな。

オロチ・妹・血の宿命と庵エピソードの集大成な挿話。クールで凶悪な社と青春ヒーローな京がナイスです！

伝言板

ハガキにのせて届けこの思い

KOFアンケート＆
無料配布本企画
を行います。興味を持たれた方は下記まで　お願いします!!（80円切手＋宛名カード同封して下さい）
〒622-0231
京都府船井郡丹波町
字豊田小字稗原38
笠谷紀美代　マデ
注：本の問い合わせについては一度ペーパー送ります

刹那Only CMペーパー有ます。
サイキックフォースの刹那に関するCMと新い回答続出のアンケート集計メインの小冊子（B6、14P）です。希望の方は120円分の切手＋宛名シール同封で下記の住所まで。ペーパーそのものは無料です。
〒192-0904　八王子市子安町2-17-16
ルナハイツ第1-202　須永方AZURE　まで。

ギルティ ギア ゼクス
GGX
アンケート
回答者求む!!
連絡先
〒950-2023
新潟市小新3丁目5-14
岩井（様）方　葵泉博　まで

★ＧＧＸアンケート回答者様募集です
答えて下さった方にはシールかラミカ差し上げます。答えて下さるという方は80円切手同封で、下記まで用紙請求して下さい。締切は11月末～12月末にかけてです。難しい質問はありませんので、よろしくお願い致します。

〒747-0834　山口県防府市田島1717-19　梅田美保子
（同人封筒は禁止）

KOF 二階堂紅丸 ONLY EVENT
電気うなぎつかみ取り大会
2001.2.18（SUN）　11:00～14:30
東京・江東公会堂（ティアラこうとう）　B1大会議室A
★お問い合わせは
返信用封筒同封にて
〒133-0051
東京都江戸川区北小岩
4-39-30
田中方「紅丸」係まで

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★お友達&会員サマぼしゅう中☆
CAPCOM好きな方、サークルやりませんか？ CAPCOM好きな方であれば、絵の上手い下手、性別、年齢などは問いません。ペンフレンドさんも募集中です。自分のプロフィール（これに好きなゲームも書いて下さるとありがたいです）を同封して、下の住所までご連絡下さい。同人びんせんOKです♥

〒086-1151　北海道標津郡中標津川西2丁目34-3　北島美久

メイドの控え室

●もうお気付きかとは思いますが、私たちの名前が決定いたしました！ 神奈川県／鳳凰寺嵐さんの考えてくれた「ジョイ・スティック(執事)&牡丹(メイド)」です！ 鳳凰寺嵐さんには、後ほど龍輝さん描き下ろしの記念色紙をプレゼントさせていただきます。ご応募下さった皆さん、本当にありがとうございました！

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。　■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーター的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。（何かのリストなど）　■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。　■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリー本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ドルアーガの塔　発行／黒姫異形館

我はひざまつき空を仰ぐは漆黒の翼

シリアス

かの名作ドルアーガシリーズが題材の中編1本。オフィシャル設定に肉付けされたハードな雰囲気の物語は説得力&迫力十分ですぞ。

A5版　44P　コピー　表紙カラー
400円分の小為替＋160円切手＋あて名シール
〒567-0802　大阪府茨木市そうじじ駅前町14－11　岡崎様方「通販」係

ストリートファイターIII 3rd STRIKE　発行／今夜は生ビールで乾杯といこう！

TRUE HEART

シリアス

ちょっと子供な感じのユンがカワイイ！　細やかな表情の変化で描く心理描写がたまりません。男性同士のHアリですのでご注意を。

A5版　90P　オフセット　表紙カラー
800円分の無記名小為替にて（送料込み）
〒212-0054　神奈川県川崎市幸区小倉1208
相沢佑

ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ　発行／北天の鬼神

いかりたちの夜

ギャグ

怒チーム版『かまいたちの夜』13Pをメインに、そこはかとなく黒い香りのするショートギャグ十数本、ボリューム満点の1冊です。

B5版　32P　オフセット　表紙1色
400円分の無記名小為替＋190円切手
〒176-0001　東京都練馬区練馬1－41－19　コーポ樋口305　福井貴雄

聞くは一時の恥　聞かぬは一生の恥　はなはだ簡単ではありますが

意外に知らない？ 同人用語 後編

同人用語辞典

牡丹「そう言えばゲーパロ館の“パロ”ってジャッキー・パローマンと関係あるんですか？」
ジョイ「（激しく脱力）……パロ・スペシャルの開発者の名前を知ってて、なんで『パロディ』という単語を知らないのですか……」
牡丹「え？　パロディってフランス語から英語化した『風刺化』という意味の？」
ジョイ「……厄介な知識体系してますな、あなたは。そんなわけで前回の続き、行きましょう」

同人用語サ行以下

○**参加者**……同人誌即売会というのは市場ではない。サークルは店ではなく来場者はお客ではない。全員がそのイベントを作り上げる「参加者」なのである。こういう考えのもと、本を売る側を「サークル参加者」、買う側を「一般参加者」と呼ぶ即売会が多い。来場者全員、ルールなどをきっちり守る責任があるということでもある。
○**18禁**……18歳以下閲覧・購入禁止の略。性描写・残虐表現などを含む作品に自主的に課す制限。イベント主催者から制限を課す場合もある。
○**新刊**……その時のイベントが最初の頒布機会になる同人誌のこと。この発行が間に合わなかった場合、「落ちた」という言い方をする。
○**同人グッズ**……自分で描いたキャラクターの絵などを使って作った、絵入り便せん、封筒、ウチワ、マグカップなど。
○**パロディ**……原義的には「滑稽化・風刺化」の意味であるが、同人的には既存のゲーム・アニメ・漫画などのキャラクター・世界観を用いて表現された作品のこと。原義と違い、シリアスな作品も含む。「パロ」と略すこともあり、当館の名前もここから来ている。
○**袋とじ**……コピー誌の一番簡単な作り方。紙を二つ折りにし、折ってない方をホチキスで閉じる。ページ数の割に厚くなってしまうのが弱点だが、特別な器具もいらず、両面コピーがとれなくとも作れるのが強み。なお、袋とじ部分を開いても、別にお楽しみなものは隠されていない。
○**ペーパー**……原義的には無論「紙」だが、同人的には宣伝用チラシのこと。おそらく「フリーペーパー」の略称であろう。無料。サークルの活動状況や通販情報、新刊が落ちた言い訳などを載せている場合が多い。
○**やおい**……男性同士の恋愛・性関係・性描写を主題に据えた作品で、主に女性が女性読者に向けて描く。一説によると「ヤマなし・落ちなし・意味なし」という、この手のマンガの言い訳書きから発生したものといわれている。
○**ラミカ**……ラミネートカードの略。自分で描いたキャラクターの絵をラミネート加工したもので、名称に反してカード型(長方形)をしていない場合が多い。いわゆる同人グッズの一つ。実用性はまったくない。バッジに加工したものはラミバッジ。

ジョイ「まぁ、こんなところですかな」
牡丹「おほほ～カードよカード、ラミカード～♪　大好きな同人漫画家さんのキャラがアタシの手元に～♪　夏のイベントで100枚突破～♪　これとお話ししないとあたし、よく眠れないのよね～」
ジョイ「……実用ッ!?」

DEAD OR ALIVE2　発行／んがぽこ

螢一夜

18禁
シリアス

柔らかい描線で描かれた、レイファンの初体験物語。彼女の心の動きも丁寧に描かれていますが、かな～り濃厚にえっちいです。

B5版　56P　オフセット　表紙カラー
800円分の無記名小為替＋240円分の切手＋宛名シールにて
〒670-0974　兵庫県姫路市飯田2丁目179－10　船越様方　んがぽこA係

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！
次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いて下さいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。12月末に掲載を希望する人は11月20日(金)消印有効です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

本誌記事を見て火が付いてしまった紳士淑女も多いことでしょう「燃えろ！ジャスティス学園」。こりゃもうファンサイトを紹介するしか！　ってことで今回のお題は「ジャスティス学園」ファンサイト。紳士も淑女も楽しめるサイトを選んでみました。ゲームについては27ページを見るべし！

Text：Joe/大好きなボーマンの顔がパワーアップしていてキツ～……でも、両手に花のストーリーでちょっと幸せ。

「ジャスティス学園」関連ホームページ

●邪通信●

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　ＣＧ　プログラム　同人活動　オールドゲーム　基板

http://www3.tky.3web.ne.jp/~nikaidoh/

ジャス学のリンクを探すなら、まずココで！

シンプルなトップだが、それぞれのコンテンツはキャラ好き好きの魂がこもっている。

ジャスティス学園ファンによる自作CGも展示するサイト。

お勧めはリンク集。ジャスティス学園に関するネタが少しでも掲載されているサイトがあれば、容赦なくリンクされている。サイト検索エンジンやリングと併せて活用してほしい。意外なサイトを発見できる。また、色々なリングにも登録しており、リング集も便利に利用できる。

楽しめるコンテンツとして、「バツぼっと」のコーナーがある。これは知る人ぞ知る「ゆいぼっと」をバツでカスタマイズしたもの。言わば人口無能であるが、バツがチャットのお相手してくれるのはいいカンジ。けっこうハマれる！

リンクが充実しており、100近くのジャス学アイテムを持つページへリンクしている。

サイト管理人　二階堂 慎

北海道に住む、ジャス学が好きな21才会社員（近々無職に）。ゲーム暦は16年程。

自分の妄想が溢れて具現化した煩悩サイト（笑）として開始し、一人で運営しています。

リンクは、自分が見つけたジャス学サイトをほかの方々にも見に行ってほしかったから、ということで作成しています。

燃えジャスでは、無限コンボは勘弁してほしいですケド……繋がり難いコンボも勘弁してほしいです（泣）。

欄外！熱血青春日記

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　ＣＧ　プログラム　同人活動　オールドゲーム　基板

http://www.geocities.co.jp/Playtown/6337/

ジャス学ファンサイト兼ロベルト三浦ファンサイト

トップページにあるおみくじは、アツいアニメーション！　走るボーマンに占ってもらえ！

いくつもあるコンテンツが、これでもかとジャス学（特に五輪高校）の世界観を楽しませてくれます。

お勧めは「ジャス学相性診断」と「新明解ジャスティス辞典」のコーナー。「ジャス学相性診断」は質問に回答していくと、相性のいいキャラクターを診断してくれる。「新明解ジャスティス辞典」は、ジャス学のキーワードをピックアップして、その用語解説をしている。思わず「ププッ」っとなることウケアイ。

なおサポートするジャス学はアーケード、コンシューマ、ドラマCDと、全方位からジャス学を楽しめる。

掲示板や投稿でジャス学の世界をみんなで楽しむべし！

ジャス学のアツい世界を演出する「セリフ」。ピンときたら「こだわりのジャス学セリフ集」へ投稿だ！

サイト管理人　夏海ユキ

ゲーム暦16年の大学院生。趣味はアニメやゲームの2番手キャラにハマること。

「ロベルトが好きだ！」の一心からページ運営を開始しましたが、掲示板も含めてジャス学ファンみんなで楽しめるようにと思っています。ジャスティス事典などいくつかのコンテンツは、投稿により成り立っています。

『燃えろ！』は女性ゲーマーや初心者にも楽しめる作品にしてほしいです。それと、ロベルトの素顔を公開してほしいです。

WWWの泳ぎ方 TIPs

WWW、泳いでいますか？

目的のサイトをインターネット全体から探す場合には、gooなどのサイトを利用していることがあると思います。しかし設定したキーワードによっては、まったく異なる結果を出す場合があります。つまり、効率よく検索を行なうにはコツがあるのです。

それでは、ジャスティス学園に関連するサイトを探す場合を考えてみましょう。写真1では「ジャスティス学園」とキーワードを設定して、418件のヒット（キーワードに引っかかったページ）です。

一方、写真2では、「ジャスティス学園」という探したい対象を「ジャスティス」と「学園」という2つのキーワードに分けています。つまり、これら2つのキーワードの両方を持つページを検索するようにしています。この検索結果は466件です。

写真1と写真2の違いはキーワードの違いです。自分でページを作成する場合を考えてみましょう。ページの本文で以下の文章を書いた場合、

やっぱり、ジャスティス最高！
私は太陽学園が大好きです！

この場合「ジャスティス学園」というキーワードではヒットしません。しかし、「ジャスティス」と「学園」とした場合にはヒットします。

つまりgooなどを利用する場合、大きなキーワードを1つ設定するより、大きなキーワードを意味のある単語に分解してページを検索するほうが、より多くのヒットを得られる可能性があります。

そして、さらに攻略が読みたければ「攻略」、CGを見たければ「CG」とか「作品」といったキーワードを加えます。

なおgooを利用する場合は、写真3のようにフレッシュサーチという機能があります。最新の情報で検索したい場合、こちらを使う必要がありますのでご注意。たとえば、「おととい発売されたゲームの情報が欲しい」「メーカーの最新情報が欲しい！」といった場合には、こちらを利用すべし。

フレッシュサーチは、gooのトップ画面の検索キー入力フィールドの右側にある「さらに詳しく」をクリックして表示された画面で、「WEBサーチで」というメニューから選択します。

写真1
キーワードとして「ジャスティス学園」を指定。

写真2
キーワードとして「ジャスティス」と「学園」を指定。

写真3
フレッシュサーチでキーワードとして「ジャスティス」と「学園」を指定。

ゲー事典　TIPsで紹介したように、gooに代表されるキーワードで目的のサイトを探していく方法では、できるだけ簡単なキーワードを沢山並べる方が望む結果を得やすくなると思います。ちなみに筆者が目的のサイトを探す場合には、「サーパラやゲーマーズターミナルでのサイト一覧」、「リングを辿る」、「キーワード検索」といった3点を活用しています。

ゲームセンターよく見る伝

担当：福田柵太郎

KNUCKLE HEADS

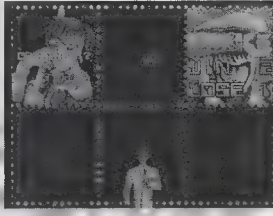
アルカディア初掲載！ これがフル[illegible]バーストだ

1992年リリースの2D武器格闘ゲーム『ナックルヘッズ』。4人同時プレイのごっちゃり感と、2000年の今にも通用するであろうBGMを堪能してほしいダスッ。近場にあることを祈る……。

ユリちょうナックルジョー

ナムコの武器格闘ゲーム『ナックルヘッズ』をキミは知っているか？ なにゅ『ナックルバッシュ』なら知ってる？ いかん、いかんよチミィ。いけなくもないけど、まずナクへのプロローグを説明するので、ざっと覚えてくれよな。

『舞台は21世紀のアメリカ。そこでは、ひとつの娯楽番組が世界的なブームになっていた。その名もナックルヘッズ。この番組は、世界中から強者を集めて闘わせ、誰が生き残るかというゲームである。このゲームの優勝者は、この上ない名誉と巨額の賞金を手にすることができるのだ！』

『た○しのウルトラクイズ』を1000倍過激にした、血も涙もコンボもない特番が始まるダス!!

☆このように演出がどことなくTVSHOW風なのだ。

第一回 よく見る杯八百長速報

編集部内ナックルヘッズ大武会で使われた、未知のハメ技をバッチリお届けするぞ。

ナックルヘッズ基板代返済のための賭け試合を企画したところ、プレイヤーキャラと同じ、6人の猛者が集まった。

「俺、このゲーム知らねえよ」

「みんなそんなレベルっしょ」

そんな中、私こと柵太郎は姑息にもトライタワーでコマンドを暗記していたんですよ。優勝は間違いなしダスッ、とほくそ笑みながら買ってきた基板を差す……起動しないぞ？

「教訓：基板屋で動作チェックはかならずやってもらおう」

基板は交換してもらったけど、大会はお流れに……。

出場芸人はこいつらだ！

近未来格闘番組ナックルヘッズに出場するファイターはパンチの効いた奴らばかりだ、ここで完全紹介するダスッ！

タケシ・フジオカ……鎖鎌捜査官。忍の血を引くもんだから、衣装が青い日本人。

クリスティン・ミャオ……棍棒を武器にするアクションスター。よく回転している。

ブラット・ヴェイク……ハンマーを持ったイロモノ。以上。

クローディア・シルバ……爪で猫のようにひっかいてくるねーちゃん。セクシー系。

グレゴリー・ダレル……トマホークを使うバイキング。タイダルウェーブ当たらね～。

ロブ・ビンセント……主人公っぽい技を揃えたトンファー使い。ラスボスは自キャラのニセモノなのが、ちょっぴり寂しいネ。

☆後半面は1対2の四面楚歌マッチになる。キツイ。

4人同時にナックルヘッズ!!

『ナックルヘッズ』をパーティーで楽しむコツとして、4人同時対戦機能の活用を強くオススメするダスッ。1画面中にキャラが4体暴れるさまは、エアポンプのない水槽に魚を詰め込んだような窮屈さなのですが、実際に現実世界で乱闘が起きたときは、ガードもへったくれもない、こんな感じのゴッタ煮状態になるのでしょうナ。と、妙に変則的なリアルが実感できます。ゲーセンに4人通信筐体があったら、無条件でコインをブッ込むのがよろしいでしょうな。

それから、『ナックルヘッズ』はBGMがとても良いのです。『太鼓の達人』には日本ステージや香港ステージを入れてほしいナーと個人的に思うダスッ。それじゃ、番組はこのへんで。ありがとうナックルヘッズ、また来週！

☆EDではこげな感じの演出がある。映画みたいよ。

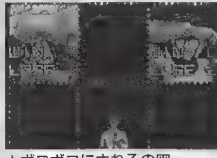
☆ボタン押しっぱなしで、オーラをまとうこともできる。ゴゴゴゴ……。

アルカディア相談室

創刊時から続く騒音問題や矢口真理事変で荒れる編集部を知力の高い読者殿に解決してほしい。マジで。

矢口事変の中心人物、ライター長崎奉行氏が、自分のHP内に矢口コーナーを設立！ 細々と活動してそうなので、この件はどうやら解決したようです。アルカディア相談室第一部完！ 応援していただいた皆様、矢口真里さんグッズを送ってくださった「オセロとプッチモニのしもべX」君、どうもありがとう。

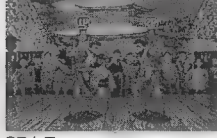
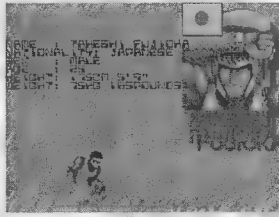
それから、WEB猛者通信のサーチ&テストロイコーナーで募集していた「おばけ煙突」発見企画に参加した諸君にも感謝しておくように、と言われていたぞ。なぜここで。

コンパクトにまとまった矢口真里応援サイト。長崎奉行師のオリジナル矢口アートが閲覧できるほか、ムースポッキー食い過ぎで太った戦記などが綴られる予定。あくまで予定ですが

☆ボコボコにされるの図。泣くなフジオカ、明日があるさ。

☆延髄切りを出すフジオカ。忍者レッグラリアートとか言うなよ。

2Pカラー。

NINJA ASSAULT 発売記念 タケシ・フジオカの世界

タケシ・フジオーカー。ニンジャアサルト発売記念ということでフジオカ君の秘密に迫るぞ、これで君もフジオカマスターだ!!

☆フジオカ個人データ。細かいので顕微鏡で読もう。

☆「悪を斬る」と勝利ポーズのフジオカ。正義超人め。

☆翔鷹斬り（↓↑AかB）を出すフジオカ。下りにも判定あり。

ゲー事典　ナックル兄さんの声優陣はやけに豪華なので紹介しておこう。花小路クララ役でおなじみ三石琴乃さんはクローディア・シルバ。クリスティン・ミャオ役は、ミラクル・バニラ役でその名を轟かせた林原めぐみさん。ア～イルキルユーの渋ボイス、ダレルとロブは飛田展男氏（二役）、鉄拳3の花郎役の森川智之氏はタケシ・フジオカーを熱演されているぞ。ヴェイク役はまたいつか。

庄司といづなの げいむパラのいヤ 第10回

「規格その1」

そんなわけで今年も決戦の場は鈴鹿になるっぽいな。何の話かって？　もちろん、F1のワールドチャンピオン争いだ。これを書いている時点ではアメリカGPが終わったところで、ミハエル・シューマッハが前年度チャンピオンのミカ・ハッキネンを逆転。次の鈴鹿の結果次第では、シューマッハが赤い跳ね馬フェラーリを悲願の総合優勝に導く事になる。

しかしあれだね。業務用ゲーム専門誌でこんな事を書いていても、業務用のF1ゲームが出ていないもんだから、これ以上のネタの振りようがないのがちょっと悲しいね。まぁ、F1を運営している団体FIAのランセンス許諾に関する方針もあるから、一概にメーカーさんを責めるわけにもいかない。

この前のAMショーでもセガさんから、NASCARを題材にしたゲームが出展されていたけど、正直なところ最新基盤を存分に生かしたF1ゲームをプレイしてみたいものである。鈴鹿やモナコもいいけど、特にF1屈指の難コース、スパ・フランコルシャンを再現したゲームが出ないものかなぁ。スパウェザーと称される独特の変りやすい天候。そして数多のF1ドライバーから「まるで壁に突っ込んでいくようだ」と恐れられている急勾配のコーナー、オールージュ。このオールージュを登り終え、下りに入る時は空中に投げ出されるように感じるそうだから、このコースは業務用の体感ゲームでしか再現できないと思うんだけどな。

もっとも、現実のレースの再現だけがクルマゲームじゃない。『クレイジータクシー』のようなクルマを主人公にしたアクションゲームという線ももちろんありだ。

そのジャンルでの期待作が先日のAMショーに出展されていたコナミさんの『コードワンディスパッチ(仮題)』だ。さまざまな災害やテロ、あるいは怪獣？　の襲来から市民を守るため、パトカーや消防車、戦車やヘリ（クルマじゃないけど）が現場に駆け付けるタイムを競うゲームなんだけど、これがまたイカス内容なのだ。行く手をふさぐ一般車両があれば、パトカーは体当たりするわ、戦車は主砲をぶっぱなすわ、挙げ句の果てに消防車はハシゴをぶん回して周りのクルマを蹴散らすわとまぁ、人命救助のためには手段は選ばないという正義感あふるる（なんか違う）ゲームなのである。

もっとも、ヘリがなぜか道路上を疾走している姿には、思わず「飛べばいいだろう!!」と突ッ込みを入れたくなったのも事実だけどな。多少、コースが単調なような気がしたけど、まだ発売は先らしいのでゲームセンターに並ぶ頃にはきっと改善されているだろう。個人的にはショートカット探しに熱くなれるようになればいいなぁと勝手に思っていたりする。

コナミさんといえば、古いゲームだけど、トップビューで画面がクルマを中心に回転する『チェッカーフラッグ』なんかも好きだったな。最近のクルマゲーは主観画面ばかりだけど、ゲーム性という点ではトップビューもありだと思うんだけど、どんなもんだろう？

でもこんなこと書いているけど、実のところ、僕はクルマの免許持っていなかったりするんだな。

庄司　卓

ゲームを愛するSF小説家。その守備範囲は限りなく広く、深い（注：アーケードに限る）。代表作『それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』シリーズ（富士見書房）『倒凶十将伝』シリーズ（朝日ソノラマ）。ホームページ『庄司卓完全攻略本』http://www.dango.ne.jp/syoji-sc/

いづなよしつね

ゲーム（特にカプコン格ゲー）を愛するキャラクター製作士＆マンガ家。代表作、PS版横スクロールアクションゲーム「パンツァーバンディット」キャラデザイン、アニメ「セイバーマリオネット」キャラ原案、マンガ「スパークス」「機神書記」。ホームページ作成は順調に遅延中。

白井影二より一言　先日来読んでいる本に、合戦の時武者は馬から降りて戦うのがフツーだったと書いてありました。でも牙武者の場合それは無理でしょうなぁ。あ、そうそうこのド暑い夏の最中、フリーになりました。平日家の中に居るとネコの視線が刺さります(笑)。ちゃんと働いているのになぁ～。

白井影二
（ホームページ：http://www.ringo.sakura.ne.jp/~quarter/）

Pandora Charatto 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「武者」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

石渡太輔

石渡太輔より一言　はじめまして。ポンチ絵描きの分際でこのようなコーナーにお招きいただきまして、大変光栄です。とは言ったものの、普段絵を描かない自分は絵的ボキャブラリーに乏しいので、持ちネタに近いものを描かせていただきました。いつかなんかの機会で、こんなキャラが出てくるかもしれません。その時は、「うわ～、ホントにネタだったんだ」とか言っていじめないでやって下さい。

次号予告
次号、加藤龍勇先生＆shura先生登場予定！
テーマは「雪」

前回までのあらすじ

現代の常識を逸脱したスパルタ学園「モセル塾」に矢文が届いたのは9月頭のこと。それは血で血を洗う格闘トーナメント「永絵武翔」への招待状だった。その主催者が藤堂楠焰と知ったモセル塾塾長・林平七は憤懣し参加を決意。モセル塾の代表選手を乗せたヘリが会場へ到着したのだった。

年に一度、闘狂・媚苦最斗にて開催される新作芸夢発表会、それが永獲武癒と呼ばれる大武会である。

ゴゴゴ

ゴゴゴ

こ、これが勢牙が誇る新作・苦楽金DJかーっ!!

す、すげぇ~!!

モセル塾一号生・まさ

モセル塾一号生・ケソ

ジ☆ダップセのAMショー道中記

モセル特別編SへCIAるとゆーワケで、AMショーに闖入、徐にメキシカンタイフーンをぶちかましたんだ――ッと。

ビッグサイト疾風怒濤

ケソ まさ兄ィ遅いなあ。今日は12時からナムコブース『太鼓の達人』前にて、ダップセ漢祭りを開催しようと申し合わせていたのに。
まさ いやあ~遅れて、あそり、申し訳、あ、ねい。
ケソ どうしたんスか、随分やつれているようですが。
まさ ココに来る前に不動産屋で新居を決めようとしたが要望物件と予算がかみ合わず、店員が四の五の抜かしやがるから天牙連拳を食らわしたら、えらい騒ぎになって、エスケープキッズよろしくトンズラッシュと逃げてきた訳だ。
ケソ なるほど。で、どんな要望を出したんですか?
まさ 10畳和室で囲炉裏付き、猟銃完備で3万以内さな。
ケソ 無理竜。

同じ日に開催されていた食品開発展2000。もの凄い熱気に圧倒されそう(←ベタキャプ)!?

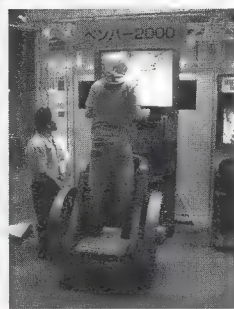
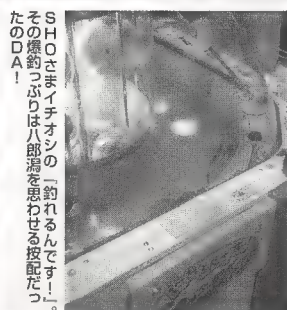
猛者語録 **予選結果1**:永絵武翔予選1回戦目のモセル塾の相手は、上海の暗殺集団「欺牙迂院愚 痛」。これを相手にモセル塾は烈怒が1人で快勝! 二号生筆頭の実力を見せつける。2回戦目の相手はなんと優勝候補と名高い、インドより伝わる奇怪な拳法を操る「邪素手射須鍔炎」。モセル塾は藻藻と沙苦太郎という尊い犠牲を出しながら、怒りの禅埜寺幻水がこれを撃破!

VOVO先生の作品が読めるのは、アルカディアだけ!!

その名も鞭覇亜2000

まさ どれ、とりあえず会場を闊歩してみるっぺれ~。
ケソ 意外と人は入ってますね。
まさ ひょっとしたら出展メーカーとカデ部員以外の人間は誰も来ないのではないかと危惧しておったが、全くの杞憂だったようだな。
ケソ それはちと攻め過ぎです。
まさ お、ケソや。あの見慣れぬゲームは何ぞ知るかね。
ケソ ん?『ベンハー2000』?
まさ 戦車に馬、鞭とくればあの"ベンハー"に相違なかろうて。
ケソ 物凄くダイナミックな裁量でタイトルが付けられてるようで。
まさ これは実際に手綱を手繰って戦車を操作するのか。とりあえずプレイしてみぬことには始まらぬわ! ハイヨー!
ケソ むオ! ならば拙者も! イヤッハァ!
(激しいレースが展開→終了)
まさ うーむ、筐体の揺れが実に容赦無く実際に戦車に乗ったかの如き疲労感だ。足もブルブル震えて、ついにバーチャルリアリティもここまできたかってカンジさな。
ケソ っていうか、バーチャルじゃなぁい、それ(虚&無抑揚)。

搭乗するすべての者共を古代ローマへとタイムスリッペレさせる恐怖のマシンだ。

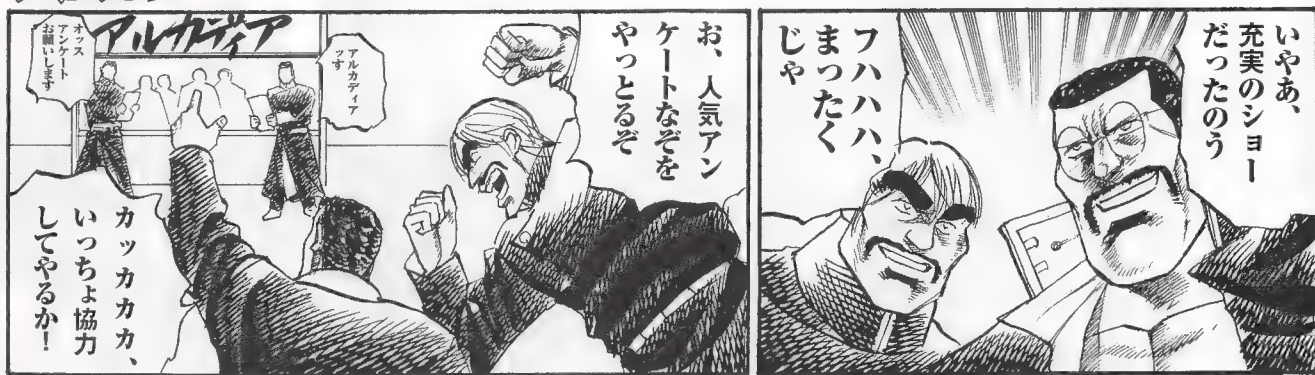
予選結果2:3回戦目は古代ギリシャの格闘技を独自発展させた「亞朱螺場州他阿(あしゅらばすたあ)」。副将の「弁覇唖2000(べんはあ)」、大将「出巣栗武損(ですくりむそん) 緒都玖珠(おつくす)」に大苦戦、大量の犠牲者を出すも、三麺拳の使い手の一人倭化部(わかと)&一号生筆頭の茶津鬼医(ちゃつぎい)が辛勝。そして予選決勝のエジプト代表「斧羅捏賭(ぶらねっと) 針■呼頭(はりあます)」とは三日三晩の戦いの末、喪舞朋(もぶん)が勝利! 本戦へ駒を進めた。

SHOさま縦横無尽

まさ 今回は音ゲーにグドアイデアなものが多いな。クラキソにタバリソ、太鼓マステル……。
ケソ スね。その反面基板物の数が激ゲンという困った事態も。
まさ そんなこんなでカプコンブースの前を通りかかった我らだが、何やら見覚えのある人物が。
SHOさま お、まさにブチ!? これやった? 今回のカプコンの目玉『釣れるんです!』(プライズ)! 練習になるっていやマジで!
ケソ ハッピーサマーウェディングで中澤ゆうこが「釣り好きの人には悪い人はいない」と言ってましたが、アルカデ編集部の釣り部はイタキョー、SHOさま、REDさんといった不穏分子しかいないと思うのですがどうですかね。
まさ そこに我が加わり鬼に金棒、景清に必殺旋風剣といったところか。
SHOさま うぉおぉぉ釣れた! ブチブチ、早く写真撮って写真!
ケソ あいや、待たれい。
SHOさま うあ! 逃げられた! もー、ブチィィ!
ケソ やべ、なんか機嫌悪くなった。逃げやしょう、まさ兄ィ。
まさ オーライ(巻き舌)。

SHOさまイチオシの「釣れるんです!」。その爆釣っぷりは八郎潟を思わせる按配だったのDA!

猛者語録 ども、マッスル北裏(ニセ)です三角筋。なんか、こんな危ういギリギリなコミック掲載しちゃって、各方面からお叱りをうけないかとヒヤヒヤで気が気じゃないで大腿四頭筋。万が一、なんらかの関係者の方々が見ていても、海のように深く広い心で大目に見てほしいと思う上腕筋。

MOSOTHLY 小年 アルカデ

遂に現われたアルカディアの首魁!! まさ&ケソの運命やいかに!?

戦い終わって

まさ しかし、期待していたハリアーズは、スペースハリアーのイメージと寸分違わぬ作品だったな。
ケソ ……まさ兄ィが見たのは昔ハリアーです。プラネットのほうはセガブースに出展されてました。
まさ なんと! どうりでウィウイジャンボその他のアルゴリズムまでそのまんまだと思ったわい。
ケソ 今回のショーにあったレゲーコーナーはなかなか好評でしたね。京城君とか目を輝かせてブルネルをやりまくってましたよ。
まさ ま、とりあえずは今回も充実したショーだったということで穏便に済ますっぺれ～。
ケソ じゃあ、そこのマックでちょいとガッツリいっときますか。
まさ お、いい、それ、いい。
ケソ 実はここのマックは朝メニューがないんですよね。
まさ そ、それは誠かね君。それでは近隣の住民はどうやって朝を凌いでおるのかね。
ケソ ビッグサイト近隣に人は住んでないと思いますが。
まさ ムゥ、これは意外な所で今後の課題が見つかったさなぁ。
ケソ 次に来る時までに、朝メニューが加わっているといいですね。

(つづく)

SHO機ナナNOW!!

「普通、X-MENって言えば俺を呼ぶべ!」(ヒュー・ジャックマン(映画「X-MEN」ウルヴァリン役)のインタビューに行きそびれた際に)

INFORMATION 募集!……猛者通信では、なんとなくそれっぽいお便りをもそりもそりと募集中です。宛先は……〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 猛者通信係 Eメール投稿は mosa@arcadiamagazine.com まで。

AMショーは、GMの鬼の如き強さに会場戦慄。コンパニオンの女体に視線釘付け。と、実に楽しいイベントであったのだよ。

彩京刑事（サイキョウデカ）

刑事部屋

彩京アーケード塊

第10回

ヤマダ課長：パ～リホ～！ 秋深き隣は喫茶店オープン（注①）だよサカモト君！

広報娘サカモト：いきなりローカルな話題。ともかくアミューズメントマシンショーも無事終了、一息つける秋ですね！

ヤ長：気ィ抜くのは10万光年早いぞ（注②）サカモト君。これから雪崩れ式に開発業務が忙しくなるのだ！ これから毎日3Dレンッダリング、レンッダリング。ヤッホーヤッホーって感じだ！

娘。：彩京の広報スタッフってゲーム開発兼任ですからね（注③）！ ちょっと珍しいような。

ヤ長：来る21世紀に備えて、たいていの事はできないと駄目！ 企画やプログラムや宴会一発芸なんかも、憶えておくに越したことはないぞ！

娘。：チョッチュネ。

ヤ長：とにかく今回はAMショーの彩京ブースリポートで行くぞ！ 早速、はじめてくれ給へ！

娘。：はい。今回のメインは、なんと言っても特設ステージを使っての「テトリスT.A.」イベント！ 21日は新モードのダブルス対戦、22日はアリカ公認のグランドマスターを迎えてのシングル対戦を開催しました！ とにかくテトリスファンの方に多数ご来場頂けましたよね（注④）！ 感謝感激です！

ヤ長：うむ。特に2日目のシングル対戦は盛り上がったな。「それなりの腕前」一人員として彩京代表・広報娘サカモト、アリカ代表・広報の小林嬢（注⑤）、そして「名人」にアリカ公認のグランドマスター、この中から対戦相手を選べるという素敵っぽいイベントだったな！

娘。：私も、いっぱいご指名頂きましたよ～へっへっへ～！ かつてゲームボーイ版テトリスに視力14以上を費やした腕前（注⑥）、バッチリ披露して来ましたよ！

ヤ長：対戦成績はグランドマスター14勝無敗、アリカ広報小林嬢5勝1敗、そして我らが広報娘6勝6敗！ って、一番負けとるやん！

娘。：そりゃもう「負け要員」ですから（注⑦）！ お客さんに勝って頂かないとプレゼント渡せないじゃないですか！

ヤ長：中途半端に勝っているあたりが恥ずかしいぞ。しかし、さすがは名人GM、結局無敗ということで、勝利者用に用意した豪華商品、出せずじまいだったな。

娘。：名人戦、GM同士の対戦が続いて白熱しましたねえ。そりゃもう豪華な賞品だっただけに残念です（注⑧）。ともかく、彩京ブースにおこし頂いた皆様、本当にありがとうございました！

ヤ長：うむ。ところでサカモト君、今回のショー、彩京ブース以外で何か心に残ったものはあったかね？ 私の場合、ベスト3はこんな具合だが。

娘。：私の場合はこんな感じですけれど。

ヤマダ課長AMショーの思い出・ベスト3

- 3位 「レコスタ」でマイCDを録音するも、帰宅後に試聴したら死にたくなった。
- 2位 浣腸占いゲームで女性キャラが選択できたこと＆マイ浣腸器が持ち込み可だったこと。
- 1位 プラモデル・ラジコンショー（幕張）、小池栄子の握手会（秋葉原）にも行かず、ストイックに働く俺。

広報娘サカモトAMショーの思い出・ベスト3

- 3位 生まれて初めて色紙にサインしたこと。
- 2位 クリスタルキングの「あ～あぁ～果てしない～」人とホテルが同じだったこと。
- 1位 ケムクジャラが恋しくて買った1999円の犬のヌイグルミを、帰る時にホテルに忘れたこと。結局、送料込みで倍ほどのお値段に。

ヤ長：「あ～あぁ～の人」じゃなくて、元クリスタルキングの田中昌之さんだ！ 会場で「ティガ」や「クウガ」のテーマを熱唱しておられたな。しかし、いい歳しておおきなヌイグルミを抱きしめた自分の姿に酔っているサカモト君の姿、写真に撮って街中にバラまきたいくらい愉快であったぞ！

娘。：な!? そもそもオモチャ屋に行きたいって言いだしたの課長じゃないですか（注⑨）！ ご自分は「ザラス限定のチキチキマシンがない！」とか言って不機嫌だったし！

ヤ長：はっはっは！ そんなことよりサカモト君。よくよく考えたら今回で「アーケード塊」第10回記念だよ!!

娘。：細々と続いてますよね（笑）。これも読者のご声援のタマモノです！

ヤ長：固まって固まって固まり続けて10カ月、もうガチゴチゴッチだよ。カールゴッチより硬いよ！

娘。：ゴッチは分からないけれど、何だか、おめでたいです！

ヤ長：おうよ！ めでたくって染之助＆染太郎でも呼びたい気分だ！ 慎之助theシューティングスターでも良いぞ！ 何かこう、グルグル回してやってくれい！

娘。：第10回記念ということで、イラストレーターの中村博文氏にご提供頂いた（注⑩）同人誌をプレゼントしちゃいましょう！ 氏が表紙を担当された幻の画集「彩京イラストレーションズ」のラフ原稿なんかも収録されているネウチモノです！

ヤ長：応募してやってくれい！ もらってやってくれい！ 何でもいいからグルグル回してやってくれい！

娘。：なに泣いてんですか？

ヤ長：いやいや、来月あたりネタがないし。そろそろ最終回かも。

娘。：ギクッ！ ま、また来月って、来月もありますように（涙声）！

注①：周囲に飲食店が少ない事で有名な彩京・京都オフィス東隣に喫茶店がオープンしました。愉快ですね。今度、一緒に行きましょうね猿渡さん。㊓「ギクッ。い、いつでも呼び出してくださいね」さわたり

注②：何となく言霊に勢いはありますが「コーネン」は距離を表す単位です。ちなみに「ホーデン」はドイツ語でタマキンのことですね。またひとつ賢くなったね！

注③：ヤ長率いる開発チームが広報業務も兼任しています。ここは過去にホットギミックシリーズを手がけたチームで、なぜか女性社員の比率が社内一高い（謎）。

注④：あと、彩京コンパニオンを一心不乱に撮影するカメラ小僧の方とか、広報娘にサインをねだるファンの方とかにもご来場頂けました。

注⑤：アリカ代表は寸前まで未定だったため「謎の人」と告知していたところ、三原副社長と勘違いしていた人が多かった模様。三原さんもGMだから、普通の人は勝てないによろ。

注⑥：それはゲーム中の姿勢が悪かったとか、部屋が暗かったとかではないのか？ いずれにせよ、あまり自慢にならないような気がする。

注⑦：「この人なら勝てるかも？」的要員＝「それなりの腕前」としてご参加頂いた小林嬢（貴文さんじゃないよ！）は、やはりアリカ社員だけあって強かったデスね。

注⑧：名人に勝利すると、GMしか袖を通すことを許されないという「テトリスT.A.」特製Tシャツが授与される予定でした。決して賞品をケチったわけではないのですが（笑）、名人の全開ぶりには目頭が熱くなりました。

注⑨：オモチャ好きは良いとして、いまだに「大きくなったらオモチャ屋さんになりたい」と言ってはばからないのは、どうかと思います。

注⑩：ショーの帰りに中村氏宅に押し掛け「なんかください」って言ってもらってきた同人誌。なにげに18禁なので17歳以下のよい子は応募しちゃ駄目だぞ！

吉崎観音氏の同人誌「マインド・デザイア」プレゼント当選者発表

「マインド・デザイア」プレゼント当選者発表
●千葉県　山口高士 様
●福井県　片桐義和 様
あまりに恥ずかしい宛先に送ってきたからオマケ当選（同じ手口は封印！）
●鹿児島県　M村拓 様

宛先はこちら
アルカディア編集部「刑事部屋」係

彩京のホームページはこちら
http://www.psikyo.co.jp/

今月のプレゼント

「中村博文ラフ原画集VOL.4」を5名の方にプレゼントします。官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業を書いて下記の宛先までご応募ください。11月25日消印有効です。なお、今回は18歳未満の方のご応募はお断りさせて頂きますので、ご了承ください。

〒604-8266
京都市中京区三坊堀川町55-1大同ビル
（株）彩京
「マリオンとミリオンの為ならハガキ代なんて惜しくない、あぁ惜しくないとも！」係

今回のBGM：プリンプリン物語「火星人のうた」by火星人と彼女

編集ひでAMショーの思い出ベスト3：3位・相変わらず前日までAMショーの会場がどこか知らなかった。2位・時間の関係で、彩京ブースとアジアもののゲームしか見ることができず、すっかり日本の事情に疎くなった。1位・ベンハー2000をプレイしていたら、韓国人のスタッフに、公衆の面前でヘタレな操作ぶりを英語で厳しく叱責されて嬉し恥ずかし。

竜騎士見参!! Dragon Blaze

Graphic Arts

「竜に自キャラが乗る」ということを、ゲーム性に組み込んだシューティングゲーム「ドラゴンブレイズ」。今回は、その設定ラフ画を紹介。開発のコメントも。

ドラゴンブレイズ設定資料集

Story

—地・水・火・風・そして月と太陽。4つの魔石と月と太陽の神による魔法均衡は、結界世界メガリスにかつてない繁栄をもたらし人々は長い間、豊かで平和な生活を営んでいた。

しかし平和な時代は、突如現れた魔王ネビュロスと闇の軍勢によって幕を閉じる。

—遥か昔、世界創造時の神々の大戦でネビュロスは太陽と月の神に破れ、4つの魔石によって封印されていたが戦争に魔王召喚を行使し、勝利を図ろうとした国家により封印を開放されてしまう。

現代の世に復活を果たしたネビュロスは、復讐として月の神の精神を暗黒の力で支配した。

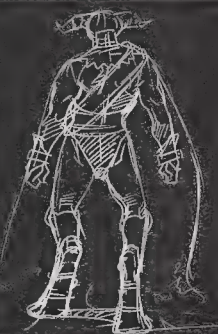
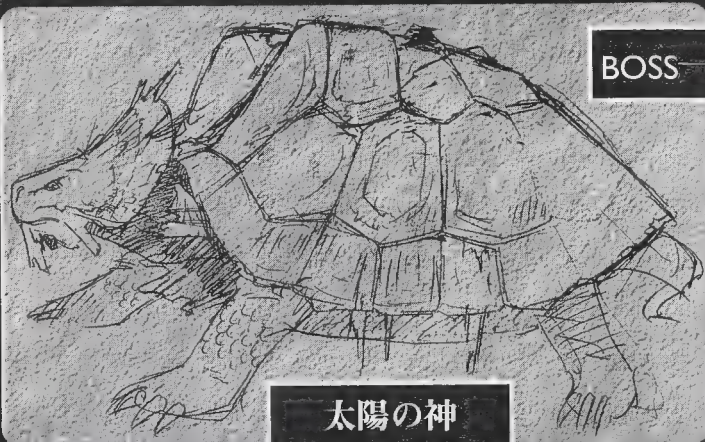
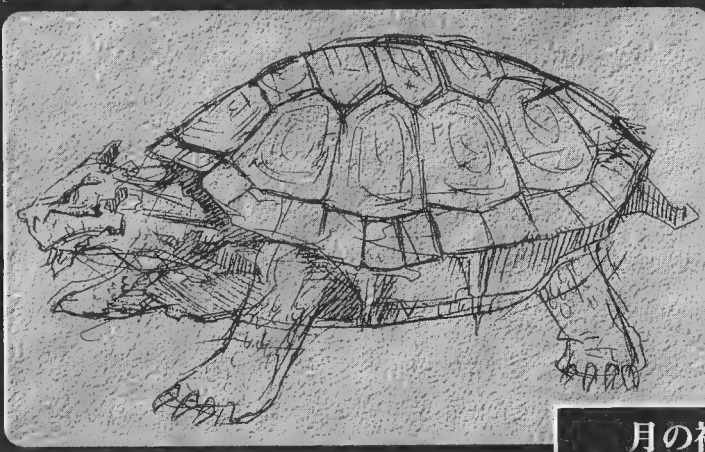
万物の構成を司る月の神は、次々と人の精神や姿を醜悪なものへと変貌させ、闇の軍団を創りあげていった。

そしてメガリス全体は、かつてない破壊と混沌の渦の中に巻き込まれ始める。

既に太陽の神に向けて闇の軍勢が動き始めた。

これに脅威を感じた太陽の神は、4人のドラゴンナイトに神々の武具を託し魔王ネビュロス打倒を命じた。

太陽の神

月の神

BOSS——魔王ネビュロス

天駆ける竜騎士 QUAID

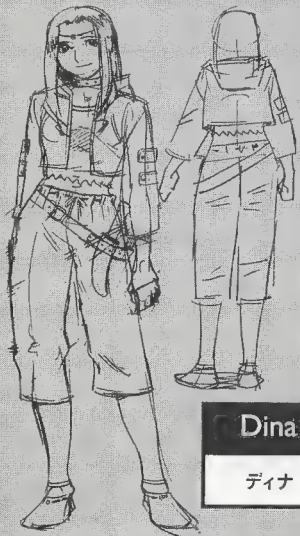
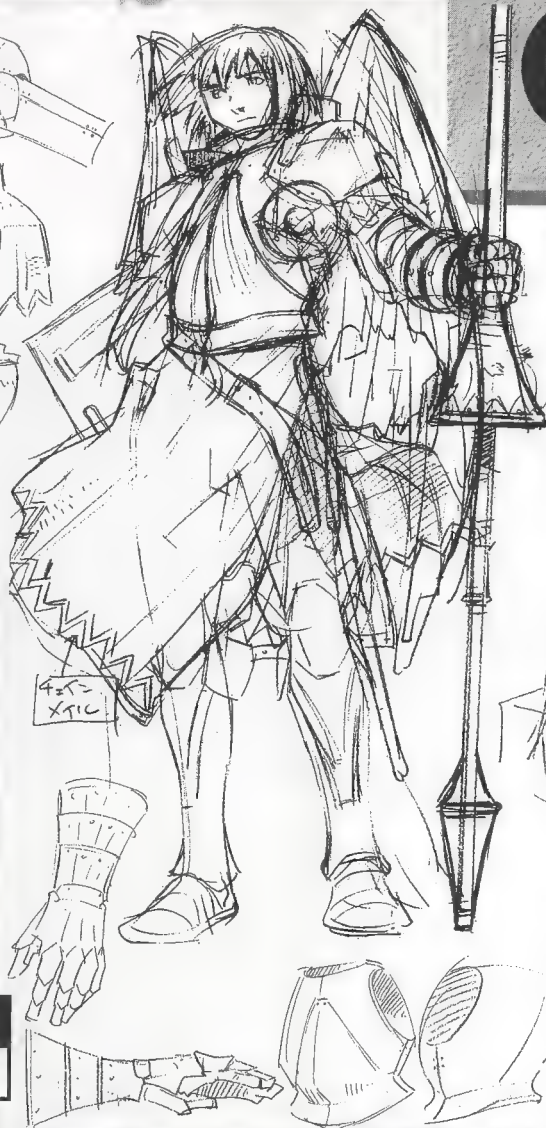
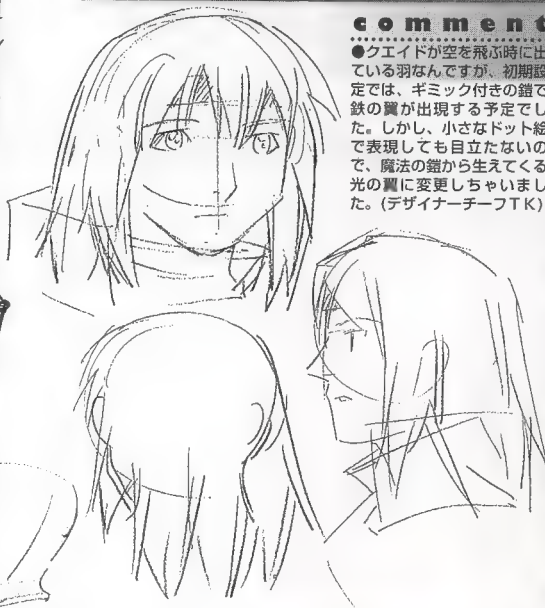
◎クエイド

砂漠を統治するハラド王に仕える、親衛隊の隊長。
他国遠征から帰ってきた彼が見たものは、略奪され変わり果てた街、そして氾濫する魔物達だった。
魔王ネビュロスの呪いによって世界規模で人々は魔物に変えられてしまったのだ。それはクエイドの恋人ディナも例外ではなかった。
「魔王、そいつを倒せばいいんだな！」部下の制止を振り切り、クエイドは駆け出していた。

DATA

●年齢／23歳
●武器／ランス（騎槍）
●ドラゴン／ファイアードラゴン

comment

●クエイドが空を飛ぶ時に出ている羽なんですが、初期設定では、ギミック付きの鎧で鉄の翼が出現する予定でした。しかし、小さなドット絵で表現しても目立たないので、魔法の鎧から生えてくる光の翼に変更しちゃいました。(デザイナーチーフTK)

Dina
ディナ

■正義感が強く直情型ですぐキレる。優しい顔に似合わず腕っ節が強くケンカが大好き。こんな彼だが、彼女を救うことができるのだろうか？

Fire Dragon ファイアードラゴン

大海原の少女 SONIA

◎ソニア

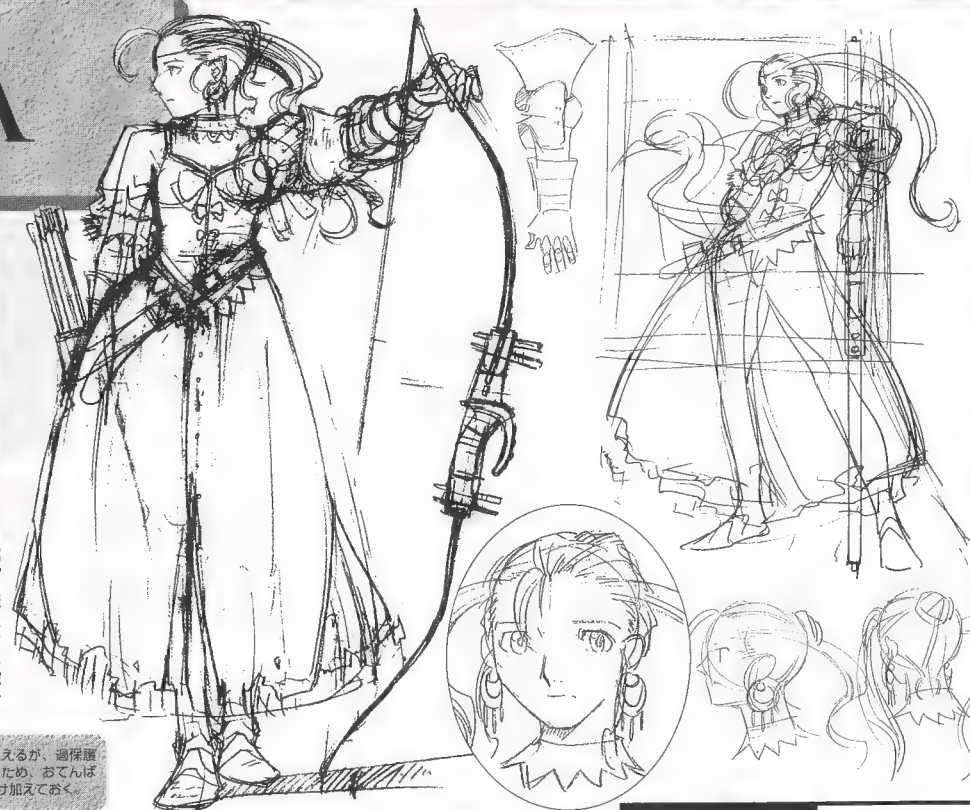
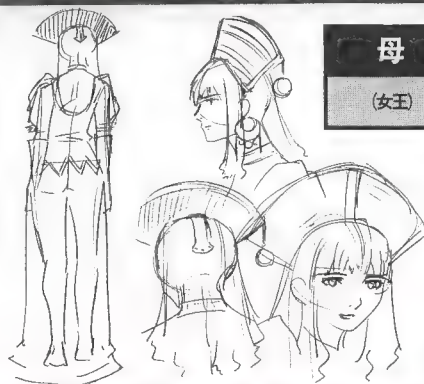
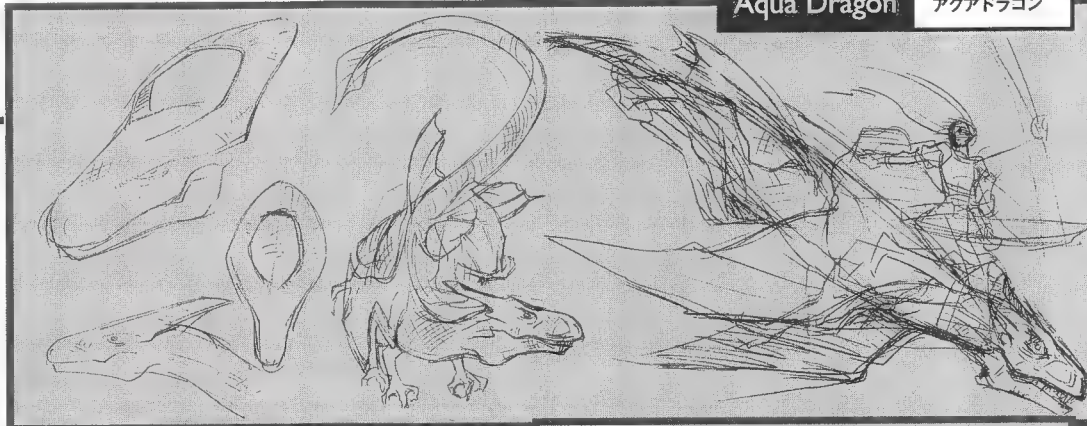
海王の一人娘、海の王国アルジェの安全と平和を常に考える。
魔王侵攻により海王の神殿は破壊され、女王(母)も含めた海の民も魔物に変えられたという。海中神殿の結界にて呪いを逃れたソニアは、魔王を倒し人々にかかった呪いを解く事を決意する。
「お母さま、私に力を‥‥‥!!」
魔王討伐に必要な4つの魔石を奪取すべく、ソニアの旅が始まる。

DATA

- ●年齢／17歳
- ●武器／ロングボウ（長弓）
- ●ドラゴン／アクアドラゴン

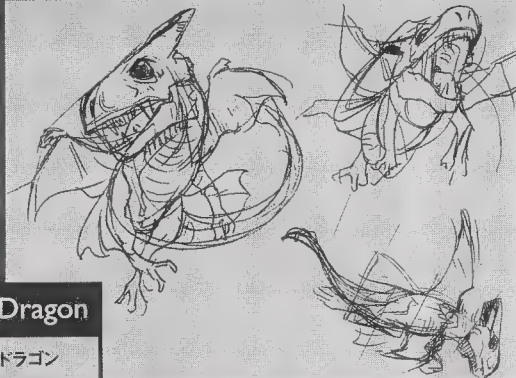
comment

●他のドラゴンとの差別化をするため、見た目と自機性能のバランスに一番気を使ったキャラです。特に見た目のシルエットが他とダブらないように、親子ドラゴンという設定になりました。(デザイナーチーフTK)

■一見おしとやかで上品に見えるが、過保護な父親に甘やかされて育ったため、おてんばでワガママだということを付け加えておく。

Aqua Dragon アクアドラゴン

母（女王）

Mini Dragon ミニドラゴン

ROB 巨木の森の番人

◎ロブ

■小柄な体躯とは裏腹に巨大なハンマーを軽々と操る。その技は、ハンマーを操り宙を舞う領域まで達したと噂される。

秘境シャバで楽しく暮らすドワーフ達のリーダー。
陽気で酒飲みで祭り好き。頑固で気性も荒いが、村人の誰からも慕われ信頼も厚い。
魔王侵攻の噂が流れ始めた数年前から、仲良く共に暮らしていた兄弟が行方不明になってしまった。
「うーむ……ここにも兄者達はおらんのぅ……」ロブの探索の旅は続くのだ。

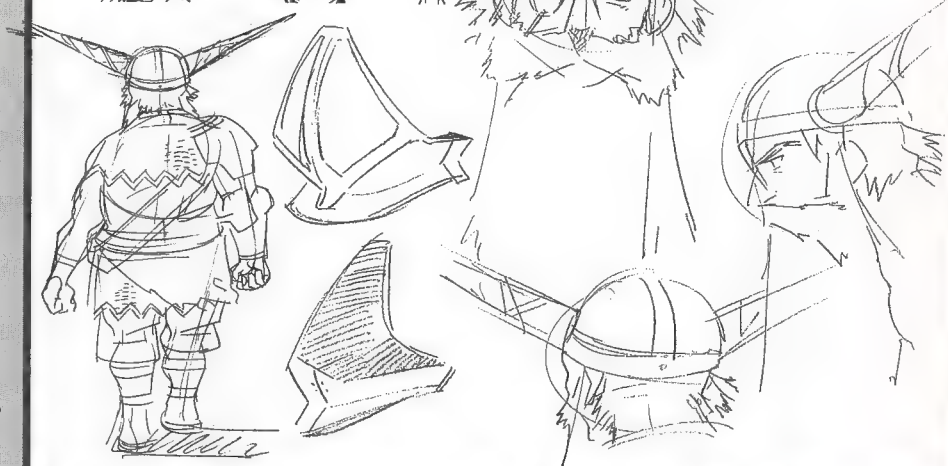
DATA

●年齢／300歳
●武器／ハンマー
●ドラゴン／サンダードラゴン

comment

●ドラゴンなしでどうやって飛ぶんだろうと閃いたのがハンマー回転でのホバーリング。チョットばかし無茶過ぎたかも……。(デザイナーチーフTK)

Thunder Dragon

サンダードラゴン

竜基本設定

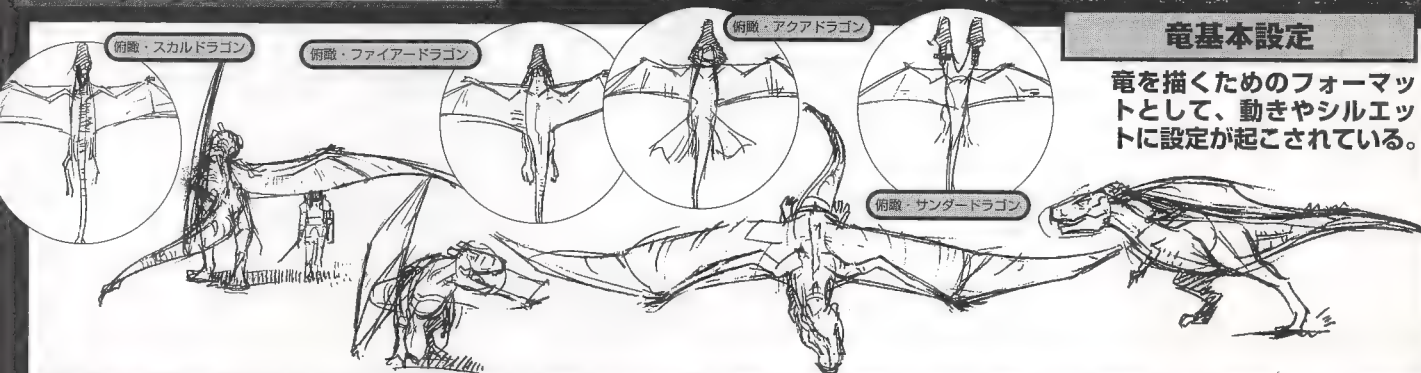
竜を描くためのフォーマットとして、動きやシルエットに設定が起こされている。

俯瞰・スカルドラゴン
俯瞰・ファイアードラゴン
俯瞰・アクアドラゴン
俯瞰・サンダードラゴン

Graphic

若き死霊魔道士 IAN

◎イアン

■若き死霊魔導師。彼はどうしてこの道を選んだのであろうか？　その瞳に復讐の炎が消えることはない。

生まれも親も不明。人間嫌いで孤独なイアンだが、養父でもある師匠には唯一心を開いていた。
だが、魔王ネビュロス率いる軍団がマイマナを襲撃、魔王の呪いにより街の人々は魔物にされてしまった。
「イアンよ……」呆然とし立ち尽くすイアンの思念に語り掛けてくる者がいた。視線の先には1匹の骨竜。
その瞬間イアンはすべてを悟る。
「さぁ、行きましょうか……師匠」
イアンは飛び立ち、霧の中に消えた。

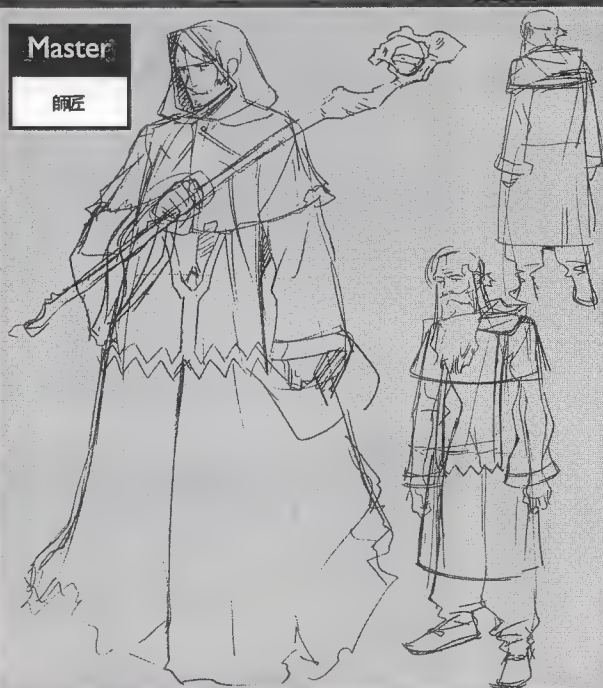
DATA

●年齢／30歳
●武器／魔法の杖
●ドラゴン／スカルドラゴン

comment

●初期のコスチュームでは、ゆったりとした魔法のローブを身にまとったデザインでしたが、細身で長身がイアンの特徴だったので、体の線を強調する今のようなデザインに仕上げて頂きました。(デザイナーチーフTK)

Master

師匠

Skull Dragon

スカルドラゴン

アルカディア 読者プレゼント

電波新聞社提供

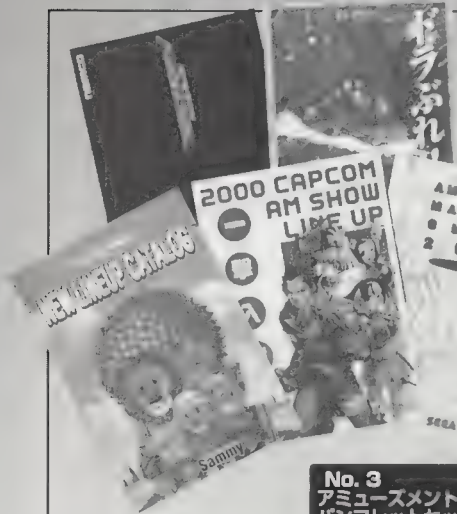
No. 1
ALL ABOUT カプコン対戦格闘ゲーム1987-2000
ALL ABOUT SNK対戦格闘ゲーム1991-2000 2冊セット 3名様

電波新聞社から好評発売中のカプコン本&11月中旬発売予定のSNK本をセットでプレゼント。ゲームのインストラクションカードや、エンディング集など様々な貴重なデータを完全掲載。格闘ゲームファンに捧ぐ、豪華愛蔵版です。

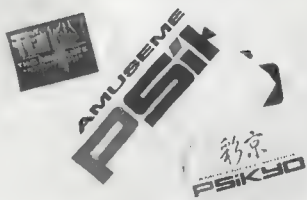
サミー提供

No. 2
「ギルティギア ゼクス」DC体験版
10名様

先月の東京ゲームショーで配布された、DC版「ギルティギア ゼクス」体験版を10名様に。家でじっくりとソル、カイ、メイの3キャラをプレイできるぞ。DC版発売まで我慢できない人はこれで発売前にやりこもう！

各メーカー提供

No. 3
アミューズメントマシンショー パンフレットセット
20名様

9月末に開催されたアミューズメントマシンショーで配布された、メーカーパンフレットを5社分セットでプレゼント。ショーに行けなかった君も今冬の新作をこれで予習しておこう。
提供メーカー：カプコン、彩京、サミー、セガ、ナムコ

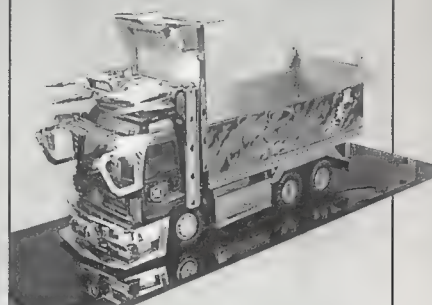
彩京提供

No. 6
アミューズメントマシンショー 彩京おみやげセット
3名様

彩京づくしのこのセットはうちわ、タオル、ステッカーの3点セットだ。特に、洗練されたデザインの彩京のロゴが描かれているうちわ、タオルは彩京ファンなら是非とも入手しておこう。

バンプレスト提供

No. 5
カプコンキャラクター クリスマスサンタガールフィギュア
5名様

人気のカプコン女性キャラがサンタの装いをした、クリスマス限定のフィギュア。一体ずつのプレゼントなので、残りはゲーセンでゲットしてケーキを完成させよう。希望者はハガキにプレゼント番号と一緒にキャラ名を書き込もう。

青島文化教材社提供

No. 4
「トラック狂走曲」プラモデル
32/1スケール 4名様
Jr.スケールセット 3名様

熱いトラックゲーム「トラック狂走曲」の素晴らしく濃いキャラクターたちが、見事に再現されたプラモデルが遂に登場！ 1/32スケールは1台ずつ、Jr.スケールは4台セットでプレゼントです。

締切
11月18日(土)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさえていただきます。※商品の発送は、締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

「何でもいいからくれッ!」

No. eb！ 当選人数未定

プレゼント番号欄にプレゼント番号の他に「eb！」と記入しておくと、上記のプレゼント抽選に外れた人に編集部内で発掘されたゲームグッズを再抽選してプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ&当選人数も決まっていません。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入して下さい。

株式会社エムユーケー提供

No. 7
恋のパラパラ大作戦攻略DVD
3名様

ナムコから発売されているパラパラシミュレーションゲーム「恋のパラパラ大作戦」の攻略DVDを3名様に。パラパラを知らないビギナーはしっかりとこれで練習して、ゲーセンでパラパラデビューをしよう！

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

illust：冬目 景

最新ゲーム情報

エアトリックス（ヒットメーカー）
ギガウイング2（カプコン）
バーチャストライカー3（アミューズメントヴィジョン）
ブラッディロア3（ハドソン/ライジング）
リッジレーサーV アーケードバトル（ナムコ）

***AMショーに出展されたウワサの新作タイトルの、最新情報を大公開!!
『NAOMI2』『システム246』両新システムに対応したタイトルも大注目だ!!***

攻略特集

CAPCOM VS. SNK（カプコン）
ガンスパイク（カプコン）
コンフィデンシャルミッション（ヒットメーカー）
ドラゴンブレイズ（彩京）
プラネットハリアーズ（アミューズメントヴィジョン）
燃えろ！ジャスティス学園（カプコン）

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■イベント準備会、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギアX
「アソシエイションX」
「GGXダイアグラム」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■K.O.F.2000
「KOFッ子ソサエティ」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■燃えろ！ ジャスティス学園
「燃ジャースコンパッション」
sp_moja@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー＆モノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。
また、モノクロの場合は　グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm x 5cmぐらい）。

☆データ保存について
セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75～95%を推奨。
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！　圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けて下さい。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先
E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※1月号（No.8　11月30日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

2月号（No,9　12/27発売号）への投稿締め切りは……
11月17日(金)消印有効

3月号（No,10　1/30発売号）への投稿締め切りは……
12月15日(金)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

●NAOMI2、SYSTEM246と、DC（の後継機）&PS2の代理戦争みたいなカンジだけど、実際にコインを入れて遊ぶプレイヤーとしては「ゲームがおもしろければOK！」なんだよね。価格やスペックなど数字面の優秀さだけではなく、開発者の方々が思い描いたゲームを自由に作れる、両者ともそんな風に長く愛される基板になるといーなぁと思う20世紀末。（基板の高性能化にウデがついていかない眼鏡っくす林）

●やはり、家庭用の流用でもなんでもいいから、メーカーのアーケードゲームの開発チャンスが多くあってほしいですな。GAME CUBEボードとかX-BOXボードとか。そう考えるだけで「だとしたらあのメーカーが、こんなタイトルを……」なんて想像が膨らむでしょ。そうした楽しみや期待感がまず大事かな、と。（さわたり）

●NAOMI2、SYSTEM246共に家庭用を意識してのハードが登場した。もちろん、ゲーセンでしか遊べないゲームの登場に期待している。また、上手に家庭用と業務用とリンクさせて、家で遊ぶだけでは物足りなくなってゲーセンに飛び出し、寝食を忘れ没頭できるゲームでも遊びたいものだ。（霜田）

●ハイスペックはいいことだが、それで輝ける未来が約束されるわけではない。新しい遊び方を提案できなくては、「綺麗な餅」で終わってしまう。ただ、サードパーティー的スタンスでアーケードゲームが開発できるのであれば、アーケードゲームメーカーが増えてくれるかもね。（杉田）

●別に世の中、高性能の基板じゃなきゃ表現できないものばかりじゃないだろうけど、お金をかけてじっくり作らなければ表現できないものだってあるだろう。「バーチャ」や「スターブレード」の世界を初めて見た時のような興奮を、次はどんなゲーム、どんな作品で見られるか楽しみだ。（マッスル北裏）

●この後記って毎回テーマがあるんですが、それが表に出ていないんですね。……さて、K.O.Fの攻略が終わり、担当として寂しい感がひしひしと。悪口も言ったけど、なぜか心に残るゲームたちが頭をよぎる。あぁ、96で毒っぽい対戦がしてぇ……とか。（テーマと違うイタキョー）

●「新基板登場！」なんてニュースを聞くと、素直に「次はどんなゲームが登場するんだろう？」って、心がワクワクしてくる。基板の性能がアップしたからといって、必ずしも面白いゲームが登場するとは限らない……ってことは分かっているけど、NAOMI2の「VF-X」には期待大。（バチャっ子 マジン）

●新ハード発表？　自分は基本2Dっ子なのでイマイチピンとこないけど、家庭用との絡みがどう転ぶかは楽しみですな。個人的には、起動状態で蹴っ飛ばされても、3フレで電源入れ直されても、ヤニ&ホコリを浴び続けても元気に働き続ける、MV○のような頑丈さを期待したいです（半分本気ッス）。（河野）

●むかしむかし、ゲームといえばドット絵でした。マリオの鼻も5個くらいのドットで描かれていたように思います。それがいまやスクロール一発で画面酔いをおこせるほどの高性能っぷり。でも、昔のゲームのように「あれやりたい」と10年後にふと思い出すようなゲームは登場するのかな？　（ペンゴ好きひで）

●新基板登場。そのスペックを飛躍的に向上させたようにゲーセンの売上も飛躍的に向上させてください。それが、とても難しいことだということは承知の上で期待します。なぜなら、それが可能なゲームはビデオゲームだけですから。がんばれゲームセンターの"基盤"。（メダル&プライズ担当Kより）

●低迷しているアーケード業界に新風を巻き起こすか期待される新ハードだが、ソフトが追いついていけるかが問題だ。グラフィックが綺麗なだけで、本当にゲームが進歩しているといえるのであろうか。期待するべきは新ジャンルの確立かな……（新ハードで地元のゲーセンを救ってほしい　&ぅ）

●個人的にはサウンド関係に注力したシステム基板の登場を希望してたりする。5.1chサラウンド対応のアウトトリガーとかがあったらスゲー楽しそう。かつて沙羅曼蛇のステレオサウンドに衝撃を受けたときのように、あっと言わせるゲームサウンドの進化が見てみたい。（タモツ）

●自分にとって「究極のゲーム像」がどんなものなのか、正直言ってよくわからない。それが世に出るために、必ずしも超高性能ハードが必要なのかも謎。しかし、新基板が開発されたという話を聞くにつけ、もしかしたら究極の逸品に出会えるのではと、期待が無限大に膨らんでしまうのさ。（まこーる）

●AMショーで話題になったSYSTEM246とNAOMI2。技術の進歩は日進月歩だよなホント。でも大事なのはゲーム自体のおもしろさだよ！　いや、でもやっぱりこれからのアーケード業界へのビッグウェーブになってくれることに期待しようかな。（日系二世ポール小沢 © 金剛脱衣門）

●できればそのうち、「ゲーセンは筐体だけ提供し、ソフトは個人もち」なんてなったらいいなぁ。好きなゲーム持ち込んで、大型液晶プロジェクタでプレイしたり、ウーハーとかガンガン鳴らせて大音量で近所迷惑顧みずプレイしたいもんだ。これからは、ハードは買わずに借りる時代！って感じ？（たな）

STAFF
■発行人　浜村弘一
■編集人　青柳昌行
■編集長　林久徳
■副編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北裏裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／貝田知明／安藤慶祐／荒川保／高橋誠／小沢正／田名網陽平
■編集協力（五十音順）　伊勢猫／MVP／がっちん／karu.／閃屋／GrayZone／京城／COSPA／C-LAN／Jurio／SHO／Joe／庄司卓／ずるずる／善之字元帥／田渕健康／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／はまー／VMT-RED／福田柵太郎／藤沢弾／ももやん／モリスケ／ヤマダ課長&広報娘／若人
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／荒井和之（THINKS NEO）／大島リエ／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣／アルカディア大賞選考委員（50音順・敬称略）　株式会社アトアース「ゲームファンタジア各店」／株式会社アミューズメント産業出版「月刊アミューズメント産業編集部」／株式会社アミューズメント・ジェイピー「アミューズメントJP編集部」／株式会社ウェブレックス「Gamelex」／株式会社エイ・クリエイト「月刊コインジャーナル編集部」／株式会社エンターブレイン「週刊ファミ通編集部」／大堀 康祐（株式会社マトリックス代表取締役社長）／小野 憲志（元ゲーム誌編集長）／小山祥之（あまちゅあらいん代表）／ソフトバンク パブリッシング株式会社「週刊ドリームキャストマガジン編集部」「GM編集部」「週刊ザ・プレイステーション編集部」「GAMESPOT」／株式会社電波新聞社「マイコンベーシックマガジン編集部」／日本ゲームセンター協会／富士通パレックス株式会社「テレパーク編集室」／株式会社メディアワークス「電撃プレイステーション編集部」「電撃ドリームキャスト編集部」「電撃王編集部」／山下章（ベントスタッフ）
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト（五十音順）　石渡太輔／いづなよしつね／きらり屋／G=ヒコロウ／白井影二／田渕健康／ムドウ／VOVO／龍輝雅龍
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋書／中村宣忠

月刊アルカディア 12月号 [No.007]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.007

第1巻 第7号 通巻第7号　平成12年12月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-12

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）

WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所　凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼント商品は192ページをご覧ください。裏面の質問事項は下記をご参照ください。空きスペース等には感想やイラストなどご自由にお書きください。

マークシート部分は、質問の答えと同じ番号の ⊂⊃ を濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃ からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、ハガキが折れ曲がっていたり汚れていても読み取れなくなる原因になりますのでご注意ください。マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいて構いません。切手は不要です。

●マークシート記入例　良い例　 　悪い例

【アルカディア 12月号【No.7】 アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～76の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～76の番号の中から選んでください。

1 表紙：クラッキンDJ
2 38th AMUSEMENT MACHINE SHOW 追跡リポート2000　これからのアーケードゲームの主役たち～THE NEXT GAMES & SYSTEMS～
3 ギガウイング2
4 クラッキンDJ
5 燃えろ！ジャスティス学園
6 カプコン VS. エス・エヌ・ケイ
7 第一回アルカディア大賞開催決定！ ノミネート作品発表!! 第一回アルカディア大賞　ARCADIA AWARDS
8 BRAND NEW UPDATES
9 News Transmitter
10 AMショー号外検証
11 NAOMI2とGD-ROMが目指すところ
12 SYSTEM246開発者インタビュー
13 NAMCO「ビデオ・ゲーム・ミュージック」CD復刻!!
14 そんなんアリカ
15 ガンスパイク
16 リッジレーサーV
17 テトリス THE ABSOLUTE
18 ドラゴンブレイズ
19 1944 THE LOOP MASTER
20 がんばれ運転士!!
21 スラッシュアウト
22 ミスタードリラー2
23 サイヴァリア リビジョン
24 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000
25 婆娑羅
26 バトルギア2
27 ギルティギア ゼクス
28 LONG RUN GAMES' BOOSTER
29 鉄拳タッグトーナメント
30 バーチャファイター3tb
31 全国ゲーセンイベント準備会
32 初心者Step Up☆列伝 第2弾 エキサイトファイター翔
33 ゲーマー用語の基礎知識
34 ARCADER・NEO
35 20世紀アーケードゲームの表現 ハードウェアミュージアム
36 無差別範疇十鑿衆
37 Digital Disc Archive
38 ZUNTATA SOUND COLLEGE
39 ジャンク新聞
40 Joystick Troopers
41 Rescue Emulator!
42 GAME CENTER MAP
43 カリスマ堂
44 ハイスコア全国集計
45 ゲームスクール特集 明日のトップクリエイターは君だ!!
46 ギルティギア ゼクス アソシエイションX
47 KOFッ子ソサエティ
48 立体貴族
49 金剛脱衣門
50 コスプレ・プレイスタイル
51 アルカディア フロンティアーズ
52 ゲーバロ館
53 ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
54 ゲームセンターよく見る伝
55 庄司といづなのげいむバラのいヤ
56 パンドラキャラット改
57 猛者通信ぼぺソ
58 彩京刑事
59 設定資料集　ドラゴンブレイズ
60 プレゼント
61 ナスカー アーケード
62 セガ ストライクファイター
63 ゴルゴ13 －奇跡の弾道－
64 サンバDEアミーゴVer.2000
65 シャカっとタンバリン
66 恋のパラパラ大作戦
67 東京バス案内
68 デスクリムゾンOX
69 日報アシュラバ
70 メダル「始めてみよう」物語
71 ロッキン ヴァンパイア
72 プライズワンダーランド
73 筐体百景

Q3.所有している家庭用ハードウェア（複数回答可）。

1 ファミコン
2 マスターシステム
3 PCエンジン
4 メガドライブ
5 スーパーファミコン
6 メガCD
7 NEO GEO ROM
8 NINTENDO64
9 3DO
10 NEO GEO CD
11 セガサターン
12 プレイステーション
13 PC-FX
14 ドリームキャスト
15 プレイステーション2
16 ゲームボーイ
17 ゲームギア
18 ネオジオポケット
19 ワンダースワン
20 コントロールBOX
21 筐台

Q4.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 社会人
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

ご協力ありがとうございました。

【お詫びと訂正】

アルカディア11月号の記事中で、以下の誤りがありました。関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

P44「ドラゴンブレイズ」掲載の地図内におきまして、白マルの付いたフライングオークの出現アイテムが「パワーアップ」となっていますが、正しくは「ボーナスキャリー」です。

P128「ギルティギア ゼクス全国大会」のお問い合わせ先電話番号に誤りがありました。正しくは03-5977-1862です。

また、10月号のミスタードリラーキャンペーンのHP登録・商品発送に遅れが出たことにより、関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

郵　便　は　が　き

50円切手を
貼ってください

154-8528

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

編集部

ARCADIA No.007
全国集計ハイスコア係
個人申請用葉書

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話	（　　）	
住所	都道府県		市郡区	
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		□はい	いいえ	

「ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。」

ありがとうございました！

料金受取人払

世田谷局承認

205

差出有効期間
平成14年3月
20日まで
（郵便切手不用）

郵　便　は　が　き

154-8736

2 0 5

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

編集部

ARCADIA No.007 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話	（　　）	
住所	都道府県		市郡区	
E-mailアドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		はい	いいえ	

Q7.攻略本化を希望するアーケードゲームタイトルがありましたら教えてください。
A7.[　　　　　　　　　　]

Q8.この本「ARCADIA」を何でお知りになりましたか？
A8.[　　　　　　　　　　]

Q9.この本「ARCADIA」をどこでお買い求めになりましたか？
A9.[　　　　]都道府県[　　　　]店

Q10.いつも読んでいる雑誌を教えてください。
A10.[　　　　　　　　　　]

ゲームミュージックの神髄がここにある!!

GAME SOUND LEGEND SERIES

続々登場!

コナミの名作、傑作ゲームを集めたCDシリーズ「コナミ・ゲーム・ミュージック」。
その第1弾、1985年発売の「コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.1」が、遂に復活!

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.1

SCDC-00050 ¥2,100(税込)

2000.11.1 IN STORE

バブルシステムの名曲「ツインビー」「グラディウス」をはじめ、「ブーヤン」「イーアルカンフー」など8つのゲームに加え、2曲のアレンジ曲を含めた、全40曲を収録。今聴いても新鮮なサウンドの数々を懐かしさとともに味わって下さい。

〈収録内容〉
ツインビー/けっきょく南極大冒険/ジャイラス
ロックンロープ/イー・アル・カンフー/グラディウス
ブーヤン/タイムパイロット/各タイトルに加え、
アレンジヴァージョン2曲を含む、全40Tracks

Wブックレット仕様!!
復刻ブックレットと新規ブックレットを封入!
新規ブックレットには、当時のカタログを元にした資料やちょっとマニアックなテクニック集など盛りたくさん!!

ゲームミュージックの歴史はここから始まった……。
1984年4月25日発売。YMOの細野晴臣氏プロデュース。
今では、伝説となっていたこのメモリアル・アルバムがついに登場!!

ビデオ・ゲーム・ミュージック

SCDC-00003 ¥2,100(税込)

2000.11.22 IN STORE

「ゼビウス」「マッピー」「パックマン」他、ナムコ名作、全10タイトルを収録した史上初のゲームミュージック・アルバム、ここに完全復刻!!

〈収録内容〉
XEVIOUS/BOSCONIAN/PAC-MAN/PHOZON/MAPPY/LIBBLE RABBLE
POLE POSITION/NEW RALLY-X/DIG DUG/GALAGA/全10TRACKS

Next Coming Soon!

セガ・ゲーム・ミュージック VOL.3

SCDC-00056 ¥2,100(税込)

2000.12.20 IN STORE

セガ体感ゲームシリーズの名作「アフターバーナー」「スーパーハングオン」の2タイトルを含む全5タイトルを収録!!

〈収録内容〉アフターバーナー/エイリアンシンドローム
スーパーハングオン/SDI/ダンクショット

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.2

SCDC-00060 ¥2,100(税込)

2001.1.11 IN STORE

コナミ復刻アルバム第2弾!!「グーニーズ」「ハイパーオリンピック」を始めとする全9タイトルの他、アレンジ2曲をも含んだ豪華版がここに!!

〈収録内容〉ギャラクティック ウォーリアーズ/グリーンベレー/大列車強盗
ハイパーオリンピック/イー・アル・カンフー(ROMカセット版)他

GSLシリーズプレゼントキャンペーン!!

GSLアルバムについているこのLegendマークを5枚集めて送ろう!! なんと抽選で、激レア! 非売品の80年代の未CD化タイトルを集めた「アーケードサウンド80'S」又は、「復刻版特製T・シャツ」をプレゼント!!

※詳しい応募方法は、サイトロン「GAME SOUND LEGEND SERIES」CD帯裏をご覧下さい。 第一回締切は、2001年3月31日です。

発売元:サイトロン・アンド・アート株式会社(http://www.scitron.co.jp/label/) 販売元:株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

まずは完走！ 初級編！

NASCAR ARCADE

ハイスピードが展開される初級コースは、いかにドラフティングを駆使するかが順位を上げていくポイントになる！ そのテクニックを今回マスターして、3位入賞を目指すぞ!!

Text 亜音速の気孔師するするる⑬

いよいよナスカーの攻略がスタートするわけだが、まずこのゲームの遊び方をもう一度確認しておきたい。

ナスカーには"30台がコースを走り順位を争うレースモード"と"ひたすらプレイヤーの1台のみでコースを攻めるタイムアタックモード"があり、このどちらを選んでもゲームを楽しめるようになっている。

今回はレースモードを選び、3位以内でのゴールを目指して攻略を展開していく。

そのレースモードで3位入賞を目指すのだが、これはそんなに簡単なことではない。敵車が非常に速いため、初級コースといえどもシステムを理解したうえでの、慎重なドライビングが要求されるのだ！

次々と敵車を抜いていけば、次の目標となる順位が設定されるのだが、ミスをすれば速度が落ちる、その結果順位も下がっていく。なにより、ドラフティングを利用して効率よく加速できる走り方をしなければ、なかなか順位を上げていくことはできないのだ！

これからそれら部分を分析し、初級コースでクリアを目指す攻略を展開していこう。

まず攻略のベースだが、ドラフティング、いわゆるスリップストリームをいかにうまく活用するか、というものだ。また、重いステアリングもネックになってくるぞ！

より効率の良い加速をするには、マシンの直進状態をいかに持続させるかが重要になってくる。蛇行をしないようにするには、常にステアリングはしっかりと握って、ステアリングを固定し、ドライビングするようにしよう。

TALLADEGA
SUPER SPEEDWAY.

LENGTH : 2.66 miles tri-oval
BANKING : 33 degrees

START / FINISH

ゲー事典 ドラフティングをしっかり機能させるには、確実に敵車の真後ろに入るように心掛けるようにしよう（少しズレていても効くけど、効率が悪くなる恐れがあるので注意したい）。

初級 TALLADEGA 1st LAP ファーストラップ

ローリングスタート時やドラフティング時のステアリングは非常に軽い。このときに腕の力を抜いていると、急にステアリングが重くなったときに咄嗟の対応ができなくなるので注意が必要だ。

ドラフティング状態のステアリングはとても軽い！ これに慣れるな！

いつステアリングが重くなってもコントロールを失わず、しっかり走れるように、軽かろうが重かろうがガッチリと握るようにしておくこと！

まずは「GO！」サインでイン寄りにいる敵車の後ろに着き、ドラフティングを利用して加速していく。

長くドラフティングに入っていると、敵車に追突してしまう。その接触を嫌って敵車の後ろから外れる場合には、必ずイン側に外れるようにしよう！ ただし、インを走る際には、イン側に寄りすぎて路面が平らになっているところまで落ちないことに注意してほしい。そこに落ちてしまうと、バンク状のところよりもグリップ力が落ちてしまい、加速が鈍るのだ。そうならないように、ステアリングはしっかり握ってマシンをコントロールをしよう。

カーブでしっかりドラフティングに入り、さらに加速せよ！

敵車を抜く場合はイン側、左寄りを直線で走ること！

ストレートに入るとスピードも上がるわけだが、さらにうまく加速するためには、コーナーを出るときに、1回のステアリング操作でマシンを直進状態にしよう。1回でうまくラインが決まれば、効率よくスピードが上がるのだ！

逆にここでステアリングを何度もきってしまうと加速が鈍ってしまう。ヘタをすると、速度が下がってしまうので十分注意しよう！

ガンガン加速をしたら、もうひとつのカーブへ進入。ふくらみすぎに注意して順調に順位を上げていくぞ。当然接触なんていうのは……ダメ。

第2コーナーは、インから敵車を抜いていくのだ！

ドラフティング開始までの時間を考慮して、追突の危険がないようならしっかりドラフティングを活用し、とにかく速度を上げていきたい。

無事に大きな接触もなく1周終了！ どんどん速くなるぞ！

スタートラインに近い部分はそれほどバンクがきつくないので、できるだけインを突いて曲がってもOKだぞ！

無事に1周目をクリアすると、順位が高い敵車を相手にバトルすることになる。さらに敵車が速く、というより強くなる、というのが正しい認識の仕方でしょう！

初級 TALLADEGA 2nd LAP セカンドラップ

ここで順位が一桁になっていない状態であれば、それほど敵車は速くないのだが、9位以内で2周目を迎えると、敵車もレベルアップしてしまう。そのため2周目のレース展開は、結果的にその後のレースに大きく影響してくることになる。

2周目に入っても、さらに順位を上げていくぞ！

その影響は、完走、そして上位入賞の成否にまでおよんでくるのだ！

そんな中、敵車もまた敵車同士でバトルを展開している。詳しくは後述するが、そのバトルの状況をしっかり把握しておかないと、事故に巻き込まれることもあるので、ややインよりを走って、いつでも避けられるよう心がけておくといいぞ。

敵車が敵車の背後に入るドラフティングを利用して、さらに加速！

安全が確認できたら急いで敵車の後ろにつくように！

ドラフティングに入られた敵車が後続車を振り切ろうと速度を上げるので、ドラフティング状態にある自分の車はそれに引っ張られて、どんどん速度が上がっていくのだ。

ストレートは、蛇行厳禁！ さらにドラフティングで加速だ！

この加速が完走、ひいては入賞への大きな布石となるのだ。きっちり、ドラフティングを活用していれば、時速330キロ、340キロと、どんどん加速をしていくことができるぞ。

ストレートで得た加速を活かし、カーブでも抜いていく！

また、このときの感覚だが、どうも自分が目前にいる敵車を煽っているようで！（笑）

そうこうしているうちに、気がつくと順位は一桁に！

2周目の後半にもなると敵車も減るが、順位を上げていくのも難しくなる！ ドラフティングの速さも重要なのだが、このあたりからライン取りもしっかりとしていきたい。

ここまでが予選……って感じで、ここからがナスカーが本当に楽しくなってくるところだぞ！

ゲー事典　加速を効率良くさせるには、とにかく前輪を直進状態にしないと駄目！ 直進させようとして微調整をしているだけでも加速が鈍るので、かなり慎重にコントロールしよう！

初級 TALLADEGA 3rd LAP サードラップ

さらに加速をしつつ3周目に突入！ ライン取りがうまくなると、少しずつ目前を走っている敵車に追いつきそうになる。ここで気をつけてほしいのは、目前の敵車に追突して弾き飛ばしてはいけないということ！

弾き飛ばせば、前方の視界はクリアになるが、敵車がいなくなった瞬間からドラフティングが解除されてしまい、速度が落ちてしまうのだ！

3周目！ さすがに敵車も速くなってきている！

もし追突しそうになったら、一度ドラフティング状態を抜け、車間距離を調節してから再度合流し、うまくドラフティングを継続できるように工夫しよう。

また、さらに目前の敵車を速く走らせたいのなら、直線の部分で真後ろから突っついてやり、さらに前へ、前へ！と押し出してやろう。

ただし、カーブが近くなってきたらこの方法をやめないと、取り返しのつかないことにもなってしまう。スピードを上げ、ドラフティングばかりに注力してカーブに入ったりすると……!?

ストレートで最高のドラフティングが！ でも車間距離に注意！

右の写真のように敵車を弾き飛ばしてしまうと、ドラフティング状態ではなくなってしまうのだ。

しまった、これでは加速ができない！

辛抱強くドラフティングを継続していると、次のチャンスが！

ここは何とか体勢を整えて、さらに前にいる敵車を追い、4周目に入る前にドラフティング状態にしたい。

みなさんはこういうことがないようにね！

初級 TALLADEGA Final LAP ファイナルラップ

3位入賞もあと1台を抜けば良い状態になってきたが、さすがに上位の敵車だけあって速い速い。ここは絶対に離されないように！

さあファイナルラップ！ ここまで来るとあとは時間の問題だ。

ちなみにプレイ時の視点だが、フロントビューで走ると、ドラフティング状態では敵車が画面いっぱいに映し出されるため、前方確認ができずカーブに切り込むタイミングが遅れたりするので、ビハインドビューでプレイをして、周りの状況を分かりやすくするほうがいいかと思う。

でも一番いいのは自分の好きな視点だけどね！

ラスト1周！ 気合を入れなおし上位を目指すぞ！

目前の敵車が2位の敵車を捕らえた！

さあ始まるぞ、敵車同士のハイスピードバトルが！

上位の敵車はやはり速い！ しかし、追いつくことは十分可能だぞ！

時速300キロを越える中でのバトルとなると、クラッシュの大きさもかなりなものになる。その影響も考えバトルが始まったら、少し離れて様子を見ながら、その後の対応を決めることにしよう！

つまり……

バトルして勝った方に着いていくってことです！

なお、危険から離れるならイン側がいいぞ。理由は弾き飛ばされた敵車がアウト側に流れてくることがあるためだ。

もう少しでゴール！ 順位を守ってもOKだが、つい手が……。

ま、遠心力が働くからと考えて良いだろう。

目前の敵車は、さらに前にいる2位の背後につき、いざドラフティング状態へ！ ドラフティング状態になれば、追いつくのはたやすいハズなのだが、さすがに上位の敵車だけに時間がかかるようだ。

2位の敵車がついに1位の敵車に追いつき、バトル開始！ さすがに上位のレベルだけあって、ドラフティングを使っても、なかなか前へ出られない！（……ってことは、自分もか!?）

追いつけねえーっ！ どけ!! 抜けば1位なんだから！

だが、もうすでに2位入賞は確定！ ひとまず、今回の目標は達成できそうなので無理せず順位キープの走りへ変更。そしてゴールへ！

ゲー事典 ドラフティングを使って後ろからあおる敵車だが、できるだけ早い時期からできると効果が大きくなる！ あとはいかに弾き飛ばさないように気をつけるかが勝負となるぞ！

SEGA STRIKE FIGHTER 開発者インタビュー

3画面の本格派フライトシミュレータ、セガストライクファイターの生みの親である、チーフディレクターの関さんに直撃してきたぞ。

旅客機から戦闘機へ

――まず最初に、同じ3画面のフライトシミュレータであるエアラインパイロッツから、本作のセガストライクファイターが立ち上がるまでの経緯を教えてください。また、旅客機から戦闘機にした理由もお教えいただけますか？

関　基本的なスタッフはエアラインパイロッツのときと同じなのですが、エアラインの制作当時から本作の計画があったわけではありません。エアラインのときは、シミュレート色を大幅に出して作りましたが、今度はゲーム性を高めて、派手さを加えようという方向性にしたところ、やっぱり戦闘機がいいのではないか？　という感じで決まりました。

――戦闘機物のフライトシミュレータは久しぶりの登場ですよね？

関　そうですね。ロケテスト中のお客さんたちの間でも、「ずいぶんと久しぶりだ」という意見も多かったですね。また、3画面という空間性の高いスペックで戦闘機物を出したかったというのはあります。視点操作レバーを付けた事によってさらに広さを感じことができるので、3画面という効果は大きいです。慣れてくれば敵機を探すのに役立ちますので、実機に近い視界感覚を堪能できると思いますよ。

――操作パネルが全体的に前方向に集中してますが、意図はあるのですか？

関　意図というのはあまりないのですが、エアラインパイロッツやF355の筐体と同じパーツを多く流用することで、コストダウンするということも考える必要もありましたので……。実機ですと、股の間に操縦桿があるのですが、乗り降りの不自由さがありまして、全て前に置きました。あとはですね……股の間に操縦桿があると、女性の方がプレイしてくれないんですよ（笑）。

F/A－18ホーネット

――選択できる戦闘機がF／A－18ホーネットだけですが、この機体を選んだ理由を教えていただけますか？

関　これは開発内でも、あれがいいこれがいいと非常に揉めたのですが、現在のアメリカの主力戦闘機で、日本でも多く見ることができますし、映画などでの露出も多く、認知度が高いのではないか？　ということでこの機体にしました。

――多数の戦闘機を選択できるようには考えなかったのですか？

関　もちろん考えましたが、家庭用と違い、複数の機体をゲームセンターで遊べる（どの機体でもクリアできる）ように調整するには、正直なところ時間が足りなかったのです。また、グラフィックだけ違い、ほぼ機体性能が同じというのもいやだったので止めました。その分一機のクオリティを上げるという形にしたので、やりごたえは十分に感じてもらえると思います。

……でも、実はもう一機用意してあるんですよ（笑）。

――えっ？　それはコミカルな紙飛行機とかですか？

関　いやいや（笑）、そういうのではなく、ちゃんとした戦闘機がもう一機隠されています。スウェーデン製のJAS39「グリペン」という機体で、性能もF／A－18と違います。

――非常にマニアックな機体ですね（笑）。

関　実は開発の中に戦闘機マニアがいまして、どうしても出したいと主張しまして……。出現方法も操縦桿を時計回りに、2回グリグリ回すということで、グリペンというシャレも含めて……旋回性能を高くしてあるので空中戦は楽になりますが、エンジンが一つなので加速が劣るのと、ミサイルの積載量が少なくなっています。上級ステージの後半はミサイルが少ないと厳しくなるので、どちらかといえば上級者向けということになりますね。操縦席のディスプレイなどもちゃんと変えてあるので、ぜひ使ってみてください。

プレイヤーに満足してもらう

――プレイヤーの認識度の低いラダーペダルを採用した理由を教えてください。

関　たしかにラダーペダルの認識度は低いようですが、エアラインパイロッツにも採用しましたし、なくすのもなんだなということで残してみました。まあ、マニアの方はラダーペダルが無いと物足りないという意見も多いですし、リアル指向でいくという意味も含めて採用しました。一応ラダーペダルを使わなくてもクリアできるようには作ってありますが、ペダルを使うことによって、旋回性能を高めるといったゲームのシステムにも大きく反映してきますので、早めに慣れてしまうことをお勧めします。フライトシミュレータはドライブゲームなどと違って、普段乗らないものですから、ゲームのおもしろさを一般のプレイヤーに伝えるのが難しく、制作上もその辺りに注意して取り組んできました。

――全体的なゲームの難易度は高い方だとお考えですか？

関　ん～ハッキリいって難しいと思います。フライトシミュレータを初めてプレイする方はある程度プレイしていただかないと後半のステージをクリアするのは難しいと思います。

ただ、ロケテストの時すでに上級ミッションの最終ステージをクリアしている人がいたのには驚きました。ロケテストのバージョンは発売バージョンよりも全然難しかったのですが……ゲームセンターに遊びに来て、フライトシミュレータゲームをプレイする方はレベルの高い人が多いようなので、そういった方にも満足していただくように調整してみました。

――やはり初心者の方には難しいゲームですか？

関　初心者の方がいきなり、上級ミッションをプレイするのは厳しいと思いますが、ゲームに慣れていただくために、簡単なトレーニングモードも用意しましたので、まずはこのモードからプレイするのをお勧めします。できるだけ長い時間プレイしていただくために非常に簡単にしてありますし、一つの項目に失敗してもゲームオーバーにはならず、全ての項目をプレイできるようにしてあります。トレーニングの項目は実戦ミッションをこなしていくうえで必要になってくる基本動作を入れてあるので、簡単といっても重要な要素であることに変わりはありません。

コインを投入したら、誰でも一定時間遊べるという発想からこういったモードを用意しましたので、初心者の方にもそういった安心感を持ってプレイしていただきたいと思います。

インタビューを終えて

「安心感をもってプレイしていただきたいですね」プレイヤーへの配慮を痛感するインタビューでした。お忙しい中、快くインタビューに応じていただき、本当にありがとうございました。

PROFILE

株式会社WOW ENTERTAINMENT
（旧セガ第1ソフト研究開発部）
企画開発部　企画開発1課
チーフディレクター

関　孝朗

作品歴

「INDY500」
「ウェーブランナー」
「ゲットバス」
「エアラインパイロッツ」
「SEGA STRIKE FIGHTER」他

ゲー事典　次号からはミッション攻略だ！　「セガストライクファイター」はそろそろ最寄りのゲームセンターで稼働しているハズだ。今回の記事はミッションをこなしていくうえでの基礎知識を中心に構成したが、次号からはミッションの攻略をマップ入りで掲載する予定なので、待っていてくれ！　隠し機体のグリペンとF／A－18のどちらが自分に合っているか確かめておこう！

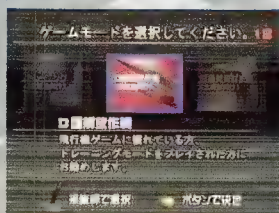
ミッションモードに入る前に基本操作をおさらい。各注意点をしっかり予習して、エースパイロットを目指そう。

Text：SHO

もう一機のファイター

このゲームでは自分の乗る機体にはF／A－18ホーネットが用意されている。でもやっぱり別の戦闘機が使いたい……という君に朗報！　実はもう一機機体が用意されているのだ！　その機体とは、スウェーデンのサーブ社が誇るJAS39「グリペン」。（非常にマニアックな機体だ）出し方はミッション選択画面で、操縦桿を時計回りに2回転させればOK。選択カーソルの枠が黄色から青に変われば入力成功の合図となる。

気になる機体性能は、ホーネットがエンジンを2つ搭載しているのに対してグリペンは1つ。それによって、加速性能やミサイルの搭載量はホーネットに劣る。だが、機体が軽く、デルタ翼ということもあって旋回性能は高い。

ミサイルの積載量が少ないのでミッション後半では非常にきびしくなるが、腕に自信のある上級者なら試してみる価値のある機体だ。

ミッション選択画面で、レバーを2回転させれば、カーソルが青色に変化。

デルタ翼のグリペン。（個人的に最高！）ちゃんとディスプレイも違うのだ。

ラダーペダルを有効に使おう

足下に設置されているラダーペダルは、垂直尾翼の操作で機体の方向を左右に向けることができる装置。始めのうちはうまく使いこなせないかもしれないが、さまざまなところで使い道がある重要な装置だ。

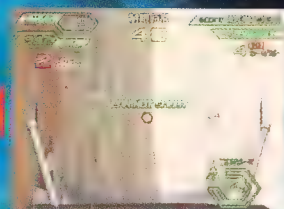
例えば、近い範囲でターゲットが複数並んでいる場合などは、旋回するよりも早く機体の向きを変えることができるし、旋回中に使えばより早く旋回速度を高めることもできるのだ。正面のモニターに捕らえているターゲットに関しては、ラダーペダルを使うように心掛け、早く操作になれてしまおう。

傾いているときは少しずつ落下……ターを使って機体が落ちないよう……

画面中央に複数のター……場合には……

操縦桿はソフトかつ正確に！

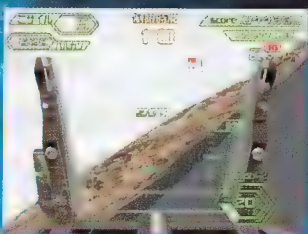
機体を操作するうえで、最も重要なのは操縦桿。上昇、下降、ロール、旋回などを司るわけだが、かなり敏感に反応するようになっている。ゲーム感覚でプレイするのは当然なのだが、より実機に近づけてあるフライトシミュレータなので、操縦桿を全開で傾けるとかなりのスピードで機体が傾いてしまう。機体を立て直そうとしてあわてて反対側に操縦桿を傾けると、さらに逆方向に機体が傾くといったことになりやすい。よって、操縦桿の操作はソフトに扱い、急旋回などの角度は正確に行えるよう練習したい。

旋回するときのロール角などは……正確にできるよう体に覚え込ませる……

操縦桿の操作……

ミサイルの命中率は100%ではない

攻撃の主力となるミサイル。ロックしてからは自動追尾となるが、敵戦闘機への命中率は100%ではない。ロックしてミサイルを発射したあと次のターゲットに向かうことは重要だが、そのミサイルがヒットしなければかなりのタイムロスになってしまう。そうならないためにもミサイルが当たる状況を把握することが大切だ。敵機側面からロックしてもほとんどヒットすることはないので、攻撃しても弾の無駄になることが多い。弾数制限もあるので、なるべく背後に回って水平の位置から狙うように心掛けよう。

敵機の背後からロックして発射……率は格段にアップするので覚えて……

敵機の側面から……を発射し……

旋回時にはエアブレーキを使おう

旋回するときは、早い速度で旋回するよりも遅い速度で旋回したほうが小回りがきくので、スラストレバーを使って速度に緩急を付けることが基本。空中戦闘では非常に重要になってくる旋回運動だが、効率の悪い旋回運動ではいつまでたっても敵機の背後に回ることはできないのだ。

旋回の操作は、全速から機体を傾け、旋回する瞬間にスラストレバーを引きつつエアブレーキをかける。旋回中は減速したままで、旋回終了時にスラストレバーを押して、加速をかける。というのが基本動作なので覚えておいてほしい。

旋回し終わったら、必ず加速。……ままで忘れがちになるので注意し……

……動に移ると……のが基……

ゲー事典 隠されたもう一つの機体であるJAS39「グリペン」は、スウェーデンのサーブ社が開発したデルタ翼の戦闘機。このシリーズは「ドラケン」や「ビゲン」などの後継機にあたり、代々デルタ翼にこだわった作品が並んでいる。ドラケンなどは原型初飛行が1958年とかなり旧式ではあるが、まだ現役で可動しているので驚き。それほどいい戦闘機ということなのだ。

実戦で落ちないために……

ミッション攻略の心得

ここではミッションをプレイする前の心得をいくつか紹介。重要なことなので、しっかり予習しておこう。

中級者と上級者用に用意されている実戦ミッション。これらのミッションには大きく分けて空中攻撃と地上攻撃の2つあり、それぞれの状況に応じてターゲットが戦闘機であったり、施設であったりとさまざま。これらのターゲットを規定タイム内に全て撃破することでミッションはクリアとなるが、漠然とプレイしていたのではクリアは難しい。

そこで、各ミッションを攻略するうえで、注意しておきたい点や、コツなどを、空中戦闘と地上戦闘にわけて紹介していくのでしっかり覚えて置いてほしい。

ミッションには様々なターゲットが存在し、効率よく攻撃することが重要だ。

空中戦闘ミッション

戦闘機の真骨頂である空中戦闘は、爆撃機を破壊したり、敵戦闘機とのドッグファイトを中心としたミッションが用意されている。

爆撃機などの大型ターゲットを破壊するのは比較的楽なのだが、敵戦闘機を撃墜するのは非常に困難。というのは敵戦闘機の旋回性能が良く、なかなか背後に回ることができないからだ。そのため、敵機の背後に回りやすい旋回行動を覚える必要がある。機体を90度に傾けて真横に旋回する水平旋回では、敵も同じ行動をとるので、いつまでたっても敵の背後に回ることができない。そこで、機体を45度ぐらいに傾けて斜め方向に上昇しながら宙返りをするように旋回すると小回りがきく旋回行動が可能になる。

さらに、旋回行動の基本であるエアブレーキとラダーペダルを使うことが絶対条件。一度旋回して側面を捕らえたときは無理にミサイルロックせずに、再度旋回行動をとって、なるべく背後回ってから攻撃するのが理想。他に、急減速して敵機を前に出す方法もあるが、減速中は攻撃を受けやすいので状況を判断することが重要だ。

正面から[illegible]敵機にもミサイルが当たりやすい[illegible]ロックしよう。

背後に回る旋回運動

自機

敵機

斜め上方向に上昇してから宙返りをするように旋回すれば、小回りがきく旋回となる。

地上攻撃ミッション

地上攻撃のミッションには、決められたコースを進んでターゲットを破壊していくものと、広い敷地内にあるターゲットを自由に破壊していくものの2種類が用意されている。

前者のミッションはコースを飛んでいればターゲットが視界内に入ってくるので比較的楽なのだが、後者のミッションは、ターゲットを発見できず、タイムオーバーなることが非常に多い。そこで、ターゲットの場所を覚え、効率よく破壊できる順番を決めてしまうことをオススメしたい。

また、地上攻撃のミッションでは、ミサイルロックするときにどうしても正面から攻撃されることが多くなる。そうした正面からのミサイルをなるべく食らわないためにも、回避方法を覚えておかなければならない。

正面からのミサイルを回避するときは、ミサイルの下をくぐるように操縦桿を前に倒して機首を下げるのが基本。逆に機首を上げると回避しづらいので注意しよう。機体が傾いているときでも、上方向に避けるのではなく、下方向に避けるほうが回避しやすいので覚えておくように。

地上攻撃は[illegible]ミサイルを撃たれることが多い[illegible]しっかりと回避しよう。

ミサイルの避け方

ミサイルの軌道

回避のライン

正面からのミサイルは下をくぐるように機首を下げた方が回避しやすい。

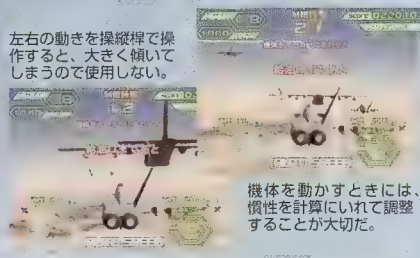
中盤のボーナスステージとして存在する空中給油ミッション。失敗してもゲームオーバーになることはないが、成功すればボーナス得点の他、機体のダメージが回復するという要素も含まれているので必ず成功させておきたい。

このミッションではスピードがオートなので、スラストレバーの操作は必要なく、機体を安定させることに集中すればいい。また、左右の移動はラダーペダルで調整し、操縦桿は上下の動きだけにすることが成功のポイント。

では、実際にどうなれば成功できるのかというと、画面の中心にある赤い四角の中心に機首の先端を合わせるようにすればOK。機体が安定していれば、オートで給油口に近寄ってくれるのだ。給油口との距離が1メートルになった時点で、機体を水平に保って制止すれば自動的に給油が成功となる。ここで重要なのは、機首を四角の中央に持ってくるということ。機体全体を四角の中に入れるのではないので、間違えないように。

機体を大きく動かしてしまうと成功は困難。細かく慎重に操縦桿とペダルを操作するように心掛けよう。

画面中央の四角いカーソルの中心に、機首を合わせるよう機体の向きを調整するのがコツ。

成功すれば自動的に給油画面となる。今までに受けたダメージが10%分回復するぞ。

左右の動きを操縦桿で操作すると、大きく傾いてしまうので使用しない。

機体を動かすときには、慣性を計算にいれて調整することが大切だ。

ゲー事典 地上攻撃ミッションで地上物をロックするときには、そのターゲットの前に障害物がないことを確認することが大切。ターゲットの前に障害物があると、ロックしてミサイルを発射しても障害物に阻まれて、ターゲットを破壊できないということになるからだ。特に地上ミッションは時間との勝負なので、ターゲットの撃ちもらしがないように注意しよう。

ポイントを押さえたら後は慣れあるのみ

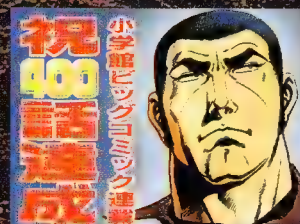
ゴルゴ13 奇跡の弾道

遂にゲームセンターに登場！　正に今が旬の『奇跡の弾道』。新たなエピソードを堪能しつつ、細かい演出にニヤリとしつつ、奇跡のスナイパーになりきろう！

●メーカー：ナムコ
●ジャンル：スナイプシューティング
●発売時期：発売中

担当：レヲン小池

新ミッションを攻略せよ！

同名の人気コミックを題材にしたスナイプシューティング『ゴルゴ13』の続編にあたる『奇跡の弾道』。新たな10のミッションが追加され、従来のステージも一新された本作だが、プレイ感覚は前作どおり。すぐにコツはつかめるはずだ。今回は後半ミッションの紹介と、新ミッションを中心としたワンポイント攻略でお送りしよう。

ちなみにデモ画面を見ていると、拍手のSEとともに「祝400話達成！」というグラフィックが表示される。そう、原作のほうは、ちょうど今号が出ている間に発売されている「ビッグコミック」の連載で400話を達成したのだ。これにリンクした演出デモというわけ。記念すべき400話の内容は、ゴルゴのクローン人間が大量に作られるという、何ともそら恐ろしい話だ。興味がある人は一読してみてはいかが？　これを機に単行本を揃えてみるのもいいかもね。

小学館ビッグコミック連載 祝400話達成

デモ画面では原作にリンクした芸コマな演出が……。一度は見てみよう。

最後に待ち受けるのは、人間離れした花人間。はたして倒すことができるか？

最初はとまどう新ミッションだが、結局は慣れの問題。

狙撃の心得 奇跡の弾道編

ミッションはいくつかのタイプに分けられる。共通する攻略法がわかれば応用が利くぞ。

独房という名の密室 / マフィアの履く靴 / 殺人教団の夜

○印の場所に合わせて待ち、標的がそこに入ったら狙撃しよう。サイトで追う必要がなく、タイミングさえ合わせればいいので楽なタイプといえる。

ピンポイントで狙撃！

背景に動きがないミッションでは、サイトを特定のポイントに固定して待ち、標的がそこに来たらタイミングよく狙う方法が有効。本作でも左に挙げた3つの旧ミッションは、このやり方がオススメだ。それぞれ○印のポイントにサイトを合わせてチャンスを待とう。それぞれアルゴリズム面の変化はないので、前作と同じ感覚でOK。

対戦相手狙撃

狙撃のチャンスは後半。真正面近くに狙いを据え、戦車の砲塔の動きを見てタイミングよく撃つべし。

潜入捜査員

人が多いので最初は混乱しやすい。標的は手前の男の後ろにいるぞ。

標的の露出を待て！

一定時間経つまで標的が登場しない、または狙撃が困難なミッションがある。新ミッションの中では「潜入捜査員」「対戦車狙撃」の2つがそれだ。慌てて撃ちたくなるが、いいことはないぞ。

「対戦車」は砲塔が「右→下」と動いてからでないと狙撃ポイントが登場しない。「潜入」は一定時間で犯人の上半身が露出するので、そこを狙おう。

クーデター前夜

これも狙いやすいのは最初か、タイム切れ寸前のどちらかだ。

ターフ・マジック

最初を逃すと手前の馬と重なってしまうが、しばらく待てばOK。

カットイメージ"G"

少し待つと、手の動きが小さくなる。このときを狙うのがいい。

落ち着いてじっくり狙え

左の3つのステージは、標的の動きがかなり変化しているので、前作の感覚で行なうと失敗しやすい。「カットイメージ"G"」は、最初に手を横に一気に動かしたあとはゆっくりと移動する。「ターフ・マジック」と「クーデター前夜」は最初のチャンスを逃すと狙いにくくなってしまうが、少し待つと狙いやすい瞬間が訪れる。確実に行くならここを狙おう。

ゲー事典　クイズ：前号の「ゴルゴ13　戦慄の弾道」の記事内で、ミッションのタイトルと実際の画面が違うものがあるぞ。どれが間違いかわかった人は、アルカディア編集部「ゴルゴ13誤植恥辱クイズ」係までハガキで送ろう。当たった方には、ナムコ販売推進課の植野さんから、何かプレゼントがある、かも。

これが後半に待ち受ける10ミッションだ!!

残り10ミッションを早速紹介！ 新ミッションは人間以外の標的を狙うものが多いぞ。

3RD STAGE

NEW ハンティング・ドッグ

整形で顔を変えた標的を含む3人の男に飼い犬を放ち、識別させる。犬が近づいたヤツを撃て！

NEW トーイング・ロープ

水上スキーの牽引ロープを撃つミッション。上下の揺れもあるので落ち着いて手元を狙おう。

クーデター前夜

護衛が2人に増えたほか、標的が中腰で歩くようになった。警戒の念が伺える。

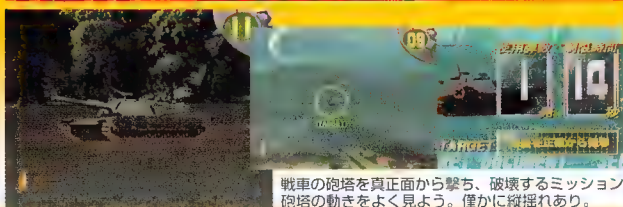
ターフ・マジック

馬の動きが変化した。スクロールしているので、指示された部分の気持ち前を狙おう。

殺人教団の夜

前回よりも全体的に少し明るくなり、見やすくなっている。アルゴリズムは前作と同じ。

4TH STAGE

NEW 対戦車狙撃

戦車の砲塔を真正面から撃ち、破壊するミッション。砲塔の動きをよく見よう。僅かに縦揺れあり。

NEW 砂塵舞う大地

走行中の車のタイヤを狙う。タイヤは前輪、後輪どちらでも可。ホイールに当たってもOKだ。

暗殺の庭園

画面を切り替えて標的を探す。索敵画面以外はトーンが落ち、見やすくなり、縦揺れも減った。

半導体クライシス

単純に後半面にきていることで基本ランクが上がっている。縦揺れの幅が大きく、難しい。

NEW 血塗られた遺伝子

最終ミッション。生物工学による強化兵との一騎打ち。今回も2つの形態があり、かなりの強敵だ。

!! 最終ミッションの指針

「血塗られた遺伝子」は画面構成が二段階で信頼度によらずミスると即ゲームオーバー。わかりにくい部分があるので、内容とコツを解説しよう。

まず動き回る標的に4発当てる。問題はこの次。デモが挿入され、その後標的が猛スピードで目の前を横切るが、指示も出ず、撃っても反応がない。標的は目の前を4回横切るが、実は3回目以降に1発だけ撃てるようになる。これを頭部に命中させればいいのだ。スピードが徐々に落ちていくので、1～3回目で位置を合わせ、4回目を狙おう。標的は動いているため、着弾が遅れることに注意。少し前方を狙うようにしよう。

遠近の区別はなし。上の木に[illegible]撃ちまくれ。弾数∞。

これが3回目。ここで位置を合わせて渾身の一撃を叩き込め！

クリアーできたらチャレンジ!! ゴルゴモードとは？

ゴルゴモードは通常と異なる特殊なゲームモード。依頼はランダムで選ばれ、そのすべてが最高ランクという、完全上級者向けのモードだ。完璧にやらないとすぐにゲームオーバーになってしまうので、ノーマルをクリアーするまでは控えた方が無難であろう。

気になるプレイ方法だが、これは残念ながら不明。まあまだ発売されたばかりだし、まずはノーマルモードをたくさん遊んで、このゲームに慣れておくのが得策だ。

出現条件は次号公開!!

ミッションは完全ランダム

ルーレットのようにミッションのアイコンが回転し、ランダムで選択される。どのミッションも難度はMAXだ。

ゲー事典 本作品のサブタイトル「奇跡の弾道」は、作者のさいとう・たかを氏が選んだもの。サブタイトル案として「神の領域」などいくつか案があったそうで、ナムコでは(strikethrough:最終ステージの表題でもある)「血塗られた遺伝子」が有力視されていた。これを氏に打診したところ「ぜひこれで！」ということで「奇跡の弾道」になったという経緯があるのだ。

秋でも陽気にノリノリ！

叩け！魂のほとばしるままに！

シャカっとタンバリン！

サンバ路線を継承しつつも、よりキャッチーな色あいに仕上がった筐体。懐に余裕があれば、是非お茶の間に一台置いておきたいところだ。

ラテン風稼動予定日 2000年11月下旬
サンバ的ジャンル ノリノリ音ゲー
マンボ系プレイ人数 1人～2人
ジルバ調外形寸法 W4400×D2905×H2324/重量255kg マット、POP含む(変更の可能性もあります)

ゲームセンターに集うお調子者たちを熱狂の渦に叩きこんだ『サンバDEアミーゴ！』に続いて、セガから新感覚のノリノリ音ゲーが登場したぞ！　タンバリンという日本人に馴染み深い究極楽器を用いて、法外とも言える前人未到のグルーヴ感を体験するっぺ！

Text：タンバ鉄朗

覚えねば大霊界行き!!豪華曲リスト

曲名	コメント
ハッピーサマーウェディング	言わずと知れた大ヒット曲。ベーシックな展開ながら盛り上がりは抜群。
恋のダンスサイト	ウ！　ハー！　のタイミングでシャカっとタンバリンを突き上げろ！　婦女子限定。
ちょこっとLOVE	ハードモードではちょこっとどころじゃない難しさ！　市井ファン心の名曲。
MAGIC	全モード通して比較的叩きやすいぞ。入門用に嗜むといいだろう。
ゴーイングmy上へ	ビートの刻み方、振りの付け方など、基本テクニックはこれでマスター。
DEAR	中盤からテンポ急速化。ためにためて弾けよう。
新・ラーメン大好き小池さんの唄	全体的にやるせなさが漂う。お調子者はウケ狙いでマスターしておこう。
"love,day after tomorrow"	ミディアムテンポに身を任せ、リズミカルにタンバをシェイクしよう。
青いスポーツカーの男	青色7を選んでいる点を大きく評価したい。やるときゃやるのさ！
ナンダカンダ	オーバーアクションでノリ切れるハイテンションな曲。フリ重要。
Flyhigh	女子高生は最低限の嗜みとして是非マスターしておこう。
Driver's high	ケンちゃんの真似してくわえ煙草でプレイすると危ないぞ。
カブトムシ	スローテンポだからといって侮ることなかれ。まったりと揺れよう。
Sunny Day Sunday	独特のタテノリ感をモノにしてしまえ！　タイコもほしい。
Be together	ハードモードでは裏打ち満載。サビの振りも手応え抜群。
ROCKET DIVE	全曲中屈指の難度！　人として、漢として極めておきたい。
夏色	全編を貫く怒涛の16ビート！　気を抜かずにレッツタンバ。
SHAKE	トリッキーな裏打ちビートに素早く反応できるか!?
TOKIO	ハードモード後半を乗り切ることが出来れば、君もスーパースター！
UFO	女の子には振り付きでプレイしてほしいズラよね。小川直也とは無関係。
狙いうち	ギャラリーを巻き添えにしてのプレイが期待できる。ポージングに凝ろう。
恋のバカンス	誰でも強制的にノリノリ状態に至らしめるすさまGパワーを秘めた曲。
ズンドコ節	俺とお前の合言葉。これを極めて、ゲーセンの愉快な晒し者になろう。
ガッチャマン	聴くだけで体内温度を2、3度上げる定番曲。南部博士リスペクト。

戦後最大のビックウェーブ！シャカタン登場！

AMショーで出展されるやいなや、その圧倒的な威容と、媚びぬ・屈せぬ・省みぬな疾走感が大いに取り沙汰された話題作。それが今回紹介する『シャカっとタンバリン！』だ！　直球ストレートなネーミングセンスと独特の着眼点は、さすがに脳天直撃を生業とする世界のセガと言えるだろう。

ゲーム内容はマグナム簡単！　画面を見ながら、タイミングを合わせてタンバリンを振って、叩くだけ！　サンバでブイブイ言わせた人はすんなり馴染めるシステムなので、入荷初日からバースト状態で遊び倒すことができるだろう。

流れてくる音楽は、みんな知ってる有名J-POP！　女の子は可愛くモー娘。でスウィング、苦みばしった体育会系野郎はズンドコ節一択、と言うように、幅広いニーズに応える夢のマシンと言えよう！

画面中央から流れるオブジェに合わせて、タイミング良くタンバリンを振って、叩くのよ！

収録曲にはモー娘。関係のナンバーが多いのが一部関係者に大変好評。やりー。

全ての民草にやさしい多彩なモード！

初心者からタンバリンのプロフェッショナルまで、幅広いタンバラーの腕に応えるべく、当ゲームには様々な難度のモードが仕込まれているぞ。練習講座付きの「EASY」（練習講座無しもアリ）、中級者向けの本格コース「NORMAL」、上級者向けの激ムズコース「HARD」などなど。特にハードは体力&筋力勝負なので、上腕二頭筋が退化しまくっている輩は、これを機にマッチョタンバラーと化すといいだろう。

ランクがD、Eになるとクリアできないぞ。この辺のルールはサンバと同じだね。

ハードモードは知能・技術・体力など全能力が試される！　君はエリートタンバラーになれるか!?

シャカっとカスアル

今回の「シャカっとタンバリン!」は主にJ-POPでまとめられているわけだが、続編が出るときには是非とも同社の「ファンタジーゾーン」や「ダイナマイトダックス」「ソニック・ザ・ファイターズ」などを収録してほしいと思う今日この頃だ。Mk-Ⅲ版アレックスキッドも密かにナゴミ系でいい按配なので、タンバリン向きかもしれないNE！

全国ゲームセンターでラテンの嵐とかつてない感動を巻き起こした『サンバDEアミーゴ』がバージョンアップして帰ってきた！ 雄々しきその名は『サンバDEアミーゴVer.2000』、コイツで君もアミーゴだ！

ラテン風稼動予定日：2000年12月
サンバ的ジャンル：リズムアクション
マンボ系プレイ人数：1～2人
ジルバ調外形寸法：W1130×D1130×H2250/重量：250kg（変更の可能性もあります）

Text：サンバリベンジ

超おバカちゃん／ノリノリマラカスゲー（資料より）衝撃の再登場！

マラカスを振るだけで、モリモリハッピーになれるリズムアクションゲー『サンバDEアミーゴ』。その続編『サンバDEアミーゴVer.2000』がついに登場するぞ！ 前作同様、ラテン調の曲にノッて、画面の指示通りにマラカスを振るオリジナルモードに加え、『Ver.2000』では「ハッスルモード」と「ラブラブモード」がプラスされた。プレイスタイルの幅がグッと広がり、かなりカーニバルだ。

気になる新曲はなんと10曲以上！ 曲名だけちょっと紹介すると、「HOT HOT HOT」「TOUT,TOUT,POUR MA CHERIE」「VAMOS A CARNIVAL!」etc、ラテン系のアップテンポな曲ばかり、こいつは凄いぜ！

すでに前作の筐体がある店はロム交換だけでオーケー、これで店長もノリノリだ！

ハッスルモードにラブラブモード、3倍おいしくなったのだ。

基本システムは前作の通り、ノリ重視の遊び方でオーケー！

心の準備はオーケーかい？ 人外魔境のハッスルモードに突入。

交通整理風に腕を動かせ！ 消費カロリーも凄まじいぜ。セニョリ～タ

ポーズを真似る必要はないのだが、そこはノリってもんよ。

編集おじゃ氏も大暴れ。周囲の目がかな～り痛いが、気にするな！

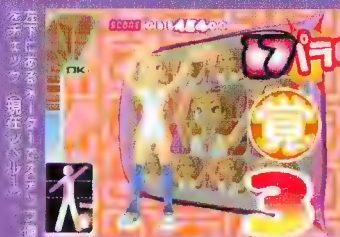
ドリームキャスト版では、「セガ・ゲームミュージック Vol.1」にも収録された名曲、「マジカルサウンドシャワー(アウトラン)」をダウンロードして踊ることができた。「マジカル～」がVer.2000にも入っているといいなーと願う担当者でした。「バーニングレンジャー」の曲もいいけど、「バーニングライバル」はないのかな～。

恋のパラパラ大作戦™

ついに、シークレットコマンド★公開!!

こんばんは、ヲすぎです。お手軽にパラパラが踊れて、心の底から笑えて、ちょっぴりホロっとするゲーム、「恋のパラパラ大作戦」。間違いなく、本年度アルカディア大賞パラパラゲーム賞候補の一角です（部門があれば）。「恋パラ大作」で、私は泣きました。みなさんも騙されたと思って、一度プレイしてみてください。

 担当：ヲすぎ柵(パラパラゲーム評論家)

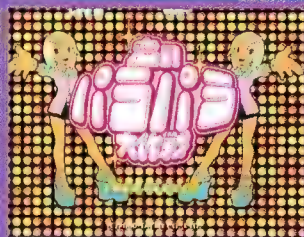
恋パラおさらいスクール〜ステップ講座

リアルパラパラゲーム「恋パラ」。このゲームは足の動きもチェックされていて、ステップを踏み続けることで1→2→MAXとレベルが上昇する。ショウキュウとマニアのクラスでは、ステップレベルをMAXにしていないと、ノリノリメーターが増加しないので必須テクになるぞ。

ステップは、手同様に画面のお手本キャラの動きをマネすればオーケー。ただ、あまりステップに夢中になりすぎて、センサー判定位置から体がズレないようにしよう。

左下にあるメーターでステップ値をチェック（現在レベル1）

ステップ値がないとキメも決まらないぞ（ショウキュウ以上）

ステップ値は次ラウンドにも持ち越される。高レベルをキープだ

音ゲーお約束の裏ワザ紹介！ 恋パラシークレットコマンド講座

●ウラワザモードの入り方

コイン投入後のタイトル画面で、「右矢印ボタン5回、左矢印ボタン1回、右矢印ボタン8回」（コ・イ・パラと覚えてね）を入力する。コイン投入音が鳴れば成功だ！

隠しモードの項目は「サオリ・レイナ・ナミ」「イッショニ」「センセイ」「コエナシ」の4つ。左矢印ボタン1回押す毎に、カーソル（これも表示されない）が一つ移動。右矢印ボタンを押すと、カーソルが止まっている位置の項目が画面上に小さく表示、選択されるというカラクリだ。設定が終わったら、スタートボタンを押して、レッツパラパラ！

●サオリ・レイナ・ナミ――お手本で一緒に踊る娘を選べるぞ。

●イッショニ――覚え動作が無くなり、常に踊りを判定される。

●センセイ――振り付けが左右逆になる。

●コエナシ――プレイ中、「かんぺき〜」などのボイスがなくなる。

裏ワザは併用可能。これは「レイナ」と「センセイ」を選んだ画面。

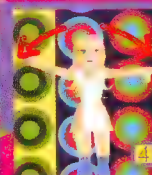
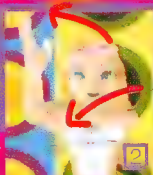
ちょっとわかりにくいけど「センセイ」モード。慣れないうちはミス連発!?

恋パラマニアへの第一歩

come on!

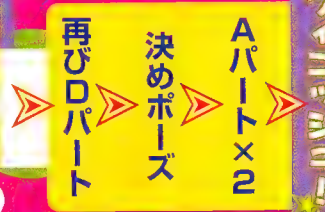
ジョウキュウ3曲目、マニア1曲目「come on!」を、パートごとに攻略だ。全体はA→B→C→D→D→A→Aの順に進行。お手本→本番の判定がシビアなので、右手を早く出すよう意識しよう。ステップはMAXキープ。レベルが下がってないかをマメにチェック！

Aパート

1、2は耳の横あたりに手を置いて、ヒラヒラ～っとさせると判定が入りやすい。上から両手をギザギザと下ろす時は、ゆっくりと動きを大きくしよう。

Bパート

1、2のシュワッチからシュワッチの移行は、ひじから先だけを動かして、腕を下ろさないこと。7は最後まで判定があるので、両手を下ろしきろう。

Cパート

2は腕を回しながら外に出す。3は2の動作を巻き戻すように内側に回そう。4、5は右手と左手をブーンと動かし、頭上をかきわけるような感じで

Dパート

1、2は手を体に密着させるくらい大胆に、そして早めに動かさないとダメ判定確実。4と6は波を描くように、スローにくねくね移動させるといい感じ。

フィニッシュ！

A パート×2 ＞ 決めポーズ ＞ 再びDパート

in store now!

恋のパラパラ大作戦攻略DVD

攻略の名に相応しく、評発売中なので、PS2といっしょに求めるといいだろう。全8曲を完全収録！ その他、ここで気前のいい販売元の水着嬢が踊る「実写版恋パラ」、エムユーケーから3名の読者振り付け師パラリスト目黒氏へ、恋パラDVDをプレゼンの指導、ゲーム中の曲を歌うトダスッ！ 192ページをMISATO嬢のプロモビデ参考にして、アンケートハガオ収録と、高密度コンテンツキに「恋パラ」への要望と、がすこぶる頼もしい逸品。全必要事項を明記して送ろう。国主要書店、レコード店で好

MAXパラ数表

	曲名	MAXパラ数
ショキュウ	インストゥルメンタル1	48パラ
	インストゥルメンタル2	64パラ
	インストゥルメンタル3	60パラ
チュウキュウ	インストゥルメンタル2	64パラ
	インストゥルメンタル3	60パラ
	ずっとLov'in Eyes	124パラ
ジョウキュウ	ずっとLov'in Eyes	124パラ
	Step by Step	162パラ
	Come on !	138パラ
マニア	Come on !	138パラ
	Super Night	170パラ
	Fire Ball	161パラ

めざせ400パラオーバー！ 全曲MAXパラ数公開

お手本、踊り共に一度のミスもなくパラパラできた場合ウンドを持ち越して加算されていくので、マニアをフルでのMAXパラ数を、レベルごとに公開しよう。パラ数はラつなげば469パラだが……人間に可能なのか!?

恋パラは男の舞よ！

今回取材でお邪魔したINTI渋谷店は、『恋のパラパラ大作戦』が4台も設置してあるパラパラ天国。「置きコインしてたのに割り込まれた」「順番待ちの行列にはうんざりだぜ」という人はINTI渋谷店に行ってみよう。全国設置店情報は公式HP(http://www.koi-para.com/shoplist.html)でチェック。来春までに全世界800台設置予定の恋パラ、今から始めても遅くないぞ。

東京バス案内

スピードの維持と交差点のクリアが勝負！

スピード違反ギリギリの走行で時間を余らせて、楽な展開にしていきたい！　交差点での車線のキープもまた重要だぞ！

Text：するする⑧

全体コースマップを見てもらうとわかるように、今回のコースは小刻みに曲がったものになっている。

前回のコースは区画整備されているおかげで比較的楽に走行できたが、今回の新宿への道のりは車線キープの走行が多くなるので、ハンドルを握る手にも力が入るはずだ！

さらに速度にも気を使うので、今回はかなり大変だぞ！

COURSE SELECT

ハードは、夕方なので交通量が多い！時間が足りなくなるかも。

田70
中ノ橋～新宿駅西口

A　B　C　D

中ノ橋
一ノ橋
飯倉片町
六本木五丁目
六本木
防衛庁前
赤坂八丁目
南青山一丁目
青山一丁目駅南口
青山一丁目駅前
青山都営アパート前
権田原
信濃町駅南口
信濃町駅前
左門町
四谷三丁目
四谷四丁目
新宿一丁目
新宿二丁目
新宿三丁目
新宿追分
新宿駅東口
新宿駅西口

青梅街道　靖国通り　方南通り　明治通り　外苑西通り　外苑東通り　新宿通り　甲州街道　山手通り　青山通り　外堀通り　表参道　六本木通り　玉川通り

中ノ橋を出発して、飯倉片町まではこのコースの序章。ミスしないように、手堅く運行しよう！

A区間のポイントは、一ノ橋停留所前の右折部分だ。

直線を時速44キロで走り、先の交差点で右折するために、並走しているトラックに気をつけつつ、右の車線に移る。

右側を走るトラックに注意し、右折のために右車線へ移ろう。

交差点に着いたら完全停止をしないように時速1、2キロで進みながら、信号が青に変わるのを待って曲がる。

ここでは、右折後すぐに停留所があるので、左車線にふくらみつつ曲がるように注意すること。

信号が変わったら、一番左の車線に入るように右折をすること。

あわてずに左に寄り、バスを停留所に進めていこう。

すぐに取り返せるとはいえ、ここでのミスは許されないぞ。まだ序章なのだから！

「田70」コース前半：いかにダイヤ通りに運行をするかに気をつける（いかに遅れを抑えるか！）。それを可能にするのは、制限速度プラス時速4キロをどれほどキープできるかだ！

B区間 一ノ橋～青山一丁目駅南口

一ノ橋を発車後、そのままだと左折車線になるため、右車線へ移る。信号が赤なので微速前進で車線変更し、青になったら時速64キロで走ろう。

一ノ橋を発車後、微速前進で左折車線から脱出するぞ！

コースがまっすぐでないことをしっかり意識し、車線からはみ出さないように時速64キロをキープしつつ、飯倉片町停留所の停止位置を確認しよう。

交差点で左折。対向車の右折に気をつけながら曲がること！

飯倉片町を発車したら左折の準備。ふくらみすぎて右の車線に入らないようにし、対向車にも注意して左折する。

停留所を通過したとき、アナウンスを押し忘れないように！

時速44キロを保ちながら六本木五丁目を通過したら、アナウンスを忘れずに押そう。

六本木交差点で信号の状況をしっかり確認し、完全停止しないように。やや斜めに交差点を抜けるので、対向車線に注意して停留所へ進む。

防衛庁の先で左側に矢印が見える。これ、道なりでOKです！

防衛庁の先で矢印が見えるが、これは道なりでOK！　その矢印で悩むとゆるやかな右カーブに合わせられなくなり、車線からはみ出る恐れがある。十分に注意したい。

信号に引っかからない限りは時速44キロをずっとキープし、この先で信号待ちせずに左折できるようにすること。かなり強引になるかも！

速度に厳しく走れば、この交差点はギリギリ信号待ちせずに曲がれるぞ！

この左折、強引にいくのはいいのだが、あわてると左折後すぐにある青山一丁目駅南口停留所に止まれなくなる。急ぎつつも一番左側の車線に入ること。また、内輪差にも注意し、内側の歩道に気を付けて曲がろう。

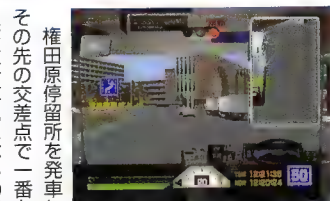
C区間 青山一丁目駅南口～四谷三丁目

青山一丁目駅南口停留所を発車したら微速前進しつつ、次の右折に備えて、右側の右折車線に入っておこう。

すぐに右折をするので、信号が変わるまで止まらないように！

右折をしたら、一番左側の車線を走る。信号待ちや左折車を気にせず、そのまま走行していく。

信号が変わったら時速54キロに合わせて先へ進む。

道なりに進みつつ、道路の幅の変化にも注意して走り、権田原停留所へ。

左車線が左折専用になるので、右の車線へ早めに移ること！

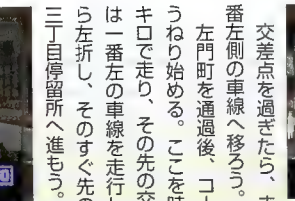
権田原停留所を発車したら、その先の交差点で一番左の車線が左折用になるので、早めに右車線へ移るようにする。

その車線変更のタイミングは、信濃町駅南口停留所を通過する前だ。これに遅れて、交差点近くで車線を変えてしまうと、交通違反でミスになるので注意したい。

交差点を過ぎたら、また一番左側の車線へ移ろう。

左門町を通過後、コースがうねり始める。ここを時速54キロで走り、その先の交差点は一番左の車線を走行しながら左折し、そのすぐ先の四谷三丁目停留所へ進もう。

コースが狭いうえに、右に左にうねる！　車線をはみ出さないように！

左折をしたら時速64キロへアップ！　でも信号は確認してね！

四谷三丁目停留所を発車したら時速64キロに固定。四谷四丁目停留所を通過後、その先の交差点で右から2番目の車線へ早めに移ること。

右斜め方向に進むために、車線を右から2番目の車線に移ること！

右斜めへ進んだら時速44キロに合わせること！　手遅れにならないように注意！

左車線をキープしつつ、新宿三丁目停留所へ進もう。

D区間 新宿三丁目～新宿駅西口

この先は世界一交通量の多い繁華街を抜けるので、走行には細心の注意が必要になるぞ！

何が大変かというと、路上駐車の車を避けることだ。交通量が多いために、右の車線に逃げられない。車線からはみ出ないようにして走ろう。

上からの視点に変更するといいかも！

新宿に近づいてくると、路上駐車の車が激増！　避けられるか？

路上駐車の車を気にしすぎると、速度の調整がおろそかになる。とくに速度超過には十分に気をつけてほしい。

視点を変えて、車線からはみ出ないようにしてもいいぞ！

さすがは新宿！　車も人もすごく多い！　横断する人にも注意が必要になるぞ！

路上駐車の車を避けながら走り、なおかつ停留所にも止まるので、あわててミスを連発しやすいポイントだ。落ち着いて運転するように心掛けていくこと！

アルタの前を通過したらいよいよ大詰め！　新宿大ガード下へと進んでいく。ガード下へ進む際は左折になるのだが、左折矢印が出るので、それを注視しておくこと。

大ガードの下へ左折。このとき、左折信号の状況を確認すること！

また左折へ。信号に引っかかるので、速度の出しすぎに注意！

左折したら、またすぐに左折になる。一番左の車線をキープし、信号が変わったら右側車線に入るように右折する。

その先の信号は赤なので、ゆっくり進みながら変わるのを待ち、最後の右折へ。

終点の新宿駅西口へ到着！　ダイヤはちゃんと守れたかな？　ご苦労様！

右折をすると、目前に終点の新宿駅西口停留所が！　完走を噛み締めながら、ゆっくり停止位置へ向かおう！

お疲れ様でした!!

ゲー事典　「田70」コース後半：前半でタイムを貯金できたら、あとはうねるコース、路上駐車をクリアしていくという運転技術が重要になる！　車幅感覚に自信があれば大丈夫だけど……。

血塗られしクリムゾン。

DEATH CRIMSON OX™

その深紅の銃を手に、謎を解き明かしリリーを救出せよ!!

Text：閃屋

あのデス様が！

登場当初から、数々の物議を醸してきた「デスクリムゾン」。その血を受け継ぐ「デスクリムゾンOX（オックス）」がついにゲーセンに登場！

「クリムゾン」、その赤い銃身を手に取り主人公の康とユリが、サブリミナーを倒しながら謎を解き明かしていく。ミステリアスなストーリーに沿って、様々な場所へと舞台を移し、凄絶な戦いが繰り広げられていく。最後に2人を待ち受けるのは、一体何なのか。是非その目で確かめてほしい。

システム

主人公が手にした武器は、血の色をした銃「クリムゾン」。この銃には弾丸を10発装填でき、セガ従来のガンシューティング同様、画面外を撃つことでリロード（再装填）できる。連射力があれば、敵に一気に10発もの弾丸を叩き込めるのでかなりキモチいい。連射が遅い人も、アイテムをうまく使うことで敵を蹴散らすことができる。アイテムには後ほど触れよう。

画面内には様々な表示が現れる。「Hit here」の矢印で指し示された部分を撃てば色々いいコトがあるので、敵を倒す合間に撃ってみよう。「Hit here」の矢印で指された敵は、間もなく飛び道具を飛ばしてくる。優先して早目に倒すか、飛び道具を相殺する準備が必要だ。

また、撃ってはいけない民間人を撃つと自分の体力が削られるので、冷静に敵か否かの判断を下そう。

ライフ回復

長く険しい道中だが、わりと頻繁にアイテムによってライフアップできる箇所がある。画面内に現れる「Hit here」の表示に注目し、黄色い球形のアイテムが登場したら、これを撃とう。そうすればライフゲージが少し回復する。これだけでも、最初のうちは進む面数に大きく影響するだろう。また、スコアの下に表示されている経験値ゲージは、敵を撃てば少しずつ上昇していく。これが満タンになると、なんとライフが1デス(単位)回復するのだ。

アイテムについて

道中に咲いている花、デスコスモスを撃てばマシンガンアイテムがストックされる。これは銃が一定時間マシンガン仕様になるという優れモノ。うまく使用することができれば、対ボス戦などもかなり有利な展開に持ち込めることは間違いない。デスコスモスはしっかり回収しよう。

マシンガンを発動させるには、トリガーを一定時間引きっぱなしにしてから指を放そう。トリガーを引いたままにすると、画面にゲージが現れる。このゲージの溜まった量によって、マシンガンの発射時間が変わるのだ。ゲージをたくさん溜めればマシンガン使用時間が伸びるわけだが、その間はトリガーを引いたままなので自ら危険に身をさらす状態となってしまう。もろ刃の剣になることを頭においておこう。

使えるマシンガンの回数は、画面左下に表示が出るのでこれもチェックするように心がけよう。少しだけゲージを溜めてもMAXまでゲージを溜めても、マシンガンを使用すれば1回とみなされて使用数が減っていく。肝心な場面で使えないという事態を避けるため、誤って発動させないよう注意しよう。

ワンポイント

各ステージの最後にはボスが待ちかまえている。この対ボス戦では、弱点を把握してその部分を正確に撃つことが要求される。

1面ボスの「ソード・ザ・スティンク」は、振り回す巨大な剣が弱点。派手に振り回している時に当てるのは困難だが、剣の動きが緩やかになったところに撃ち込めば当てやすい。2面ボス「メタルクロプス」は、腹の中央が弱点。ボスの背後に咲いたデスコスモスで、マシンガンを使えば楽勝だ。

「Hit here」の表示は、敵のスキを見て撃とう。色々な特典が得られるぞ。

真っ先にナイフを相殺しよう。階段の下にあるのはライフアイテムだ。

民間人を撃つとライフが削られる。注意して飛び道具を撃ち落とせ!!

すべて倒せば1000点のボーナスキャラ。背後のコスモスと狸も撃て!!

1面ボスの弱点は巨大な剣。弱点には赤いシビが出ているので、わかりやすいぞ。

登場人物データ

カメラマン 178cm 65kg

18歳。ホルベニール大学社会学部在学。7月24日生。O型 159cm 45kg B83 W58 H85 好きな食べ物はマンゴスティン。

デスクリムゾン（セガサターン版）

バーチャガン対応のガンシューとして1994年に発売されて以来、ゲーム誌の読者投票で堂々最下位を獲得、レビューでは型破りのコメントを授かるなど数々の伝説を持つ。[illegible]

せっかくだから取扱説明書の表紙を掲載。これに比べてOXはとてもマトモなガンシューに仕上がっているので、遊ぶ分にはご心配なく。

ゲー事典 コアな一部のマニアにはデス様と呼ばれて大人気の「デスクリムゾン」。エコール社のサイトでは、OX発売に向けて掲示板でも盛り上がりを見せている（http://www.ecole.co.jp/）。インターネット上で「デスクリムゾン」と検索をかければ、相当数がひっかかる。覗いてみれば、初代のスゴさが多少なりとも垣間見えるのではないか。

神の領域に踏み込んだ対戦格闘…
…人、それをアシュラバと呼ぶ！

日報 アシュラバ

ASURA BUSTER ETERNAL WARRIORS

皆さん、ご覧になりましたか。AMショーのアンケート結果を！ まだ80％弱という完成度ながらも、リッジレーサーVと肩を並べるほどの人気を博したアシュラバの躍進ぶりたるや、まさに晴天のへキラー（違う霹）という感じですが〜。

担当・三茶あゆらばん

日報アシュラバ順調運営
祝 お祝いの言葉

●アークシステムワークス 石渡 太輔 様●
フウキ様、老舗メーカー様方に激励と挑戦の意を混めつつ、共にがんばりましょう!!

●漫画家 G=ヒコロウ 様●
フーティーがいないの？ 殺人正拳もないの？ おめでとうございます。

●凸版印刷 花川 様●
ヒソカに大ヒット期待してます！

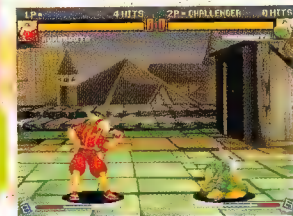
●初代アシュバチャンプ 田名網 様●
アシュバス最強の俺様が、1億4000万アシュラッ子のために廃刊するまで存続させるダス!!

●新担当 ひで 様●
朝起きたら、毒虫ならぬアシュラバ担当になってました。頑張れ、俺。

括目！ これがアシュラバ基本操作じゃい！

聞けい者ども！ これから貴様らのチキンヘッドにアシュラバスターの基本操作方法をミチリーと叩きこんでやる！

聞くも聞かぬも主らの勝手だが、戦場で困るのは自分自身だと言うことを胆に命じて読み進めるがいいさ！

んで、アシュラの基本操作だが、ハッキリ言って前作とあまり変わってません。8方向レバー＋弱、中、強の3ボタン。お店のレバーが4方向とかループレバーとかチャンネルスイッチの場合は、頼みこんで変更してもらおう。

武器飛ばしがなくなったことを除けば、ほぼ操作法は前作のママ！ 親切。

ロクロウタ大攻略祭り

日報アシュラバを読んでるおかげで、ロクロウタを使いたくてしょうがないヤングメンのため、世界に先駆けて超先行ロクロウタ攻略を敢行したいと思う。

ロクロウタの基本は、ダッシュからのチェーンコンボ。現段階では必殺技のうち2つが前号紹介した滑空技の「大胆不敵」と「神出鬼没」であるため、頼りになる必殺技が無いのが本音。

基本チェーンコンボは小→中→ふっとばし攻撃。中攻撃が空中判定の技になっており、それをキャンセルしてふっとばし攻撃を出すと、なんと空中ふっとばし攻撃になり、中段攻撃となるのだ。

これが結構イケテる。たいていの人はしゃがみガードで食らいまくってくれるだろう。立ちガードされるようになってきたら、中攻撃からしゃがみ弱を出したりすると、効果的となるはず。なかなかキツイ攻撃に見えるが、これがあってやっとまともに闘えるレベル。リシャオウやアリスと比べると、悔しいモンである。

攻撃力がとにかく低いので、手数を増やして闘っていくのを心がけよう（開発バージョンなので、技の性能や攻略が通用しない場合もあるので、あしからず）。

空中ふっとばし攻撃になり、中段攻撃となる。強力に見えるが、これしかないのである。

弱→中で空中判定になるので、ここからふっとばし攻撃を出すと…

AMショーで炸裂！ フウキ祭りリポート

去る9月21日から3日間に渡り東京ビッグサイトにて開催されたAMショー。そのユウビスブースにて、我らがアシュラバスターも堂々出展の運びとなった。

前回のAOUショーバージョンから大きく進歩を遂げた今回のアシュラバは、一部来場者の目を釘付けにし、大いなる歓喜の声をもって迎えられていた。来場者アンケートの結果も好評で、一刻も早い発売を望まれているようだ。

格ゲーの戦後欠食期と呼ばれて久しい現状に置いて、一人、気を吐くフウキ商会のノズブレな姿勢は大いに評価できるであろう。

（特派員・ジェット煮豆）

アシュラバの周囲だけ、体感気温が4〜5℃高かったかもしれないと思わせるヒートっぷり！

アルカディア編集部でアシュラバ大会開催！

ついに、エンターブレイン・アルカディア編集部にもアシュラバの基板が到着！ 早速、それを記念して、大会が開催されたぞ。

参加者全員がキャラのコマンドを知らない状態で、さらにルーレットでのキャラ決めをしていくという前代未聞のガチンコバトルを制したのは、新人編集の田名網だった。

総勢8名によるトーナメント。アリスとローズマリーの強さが目立った。

フウキ開発室より

秋も深まる今日この頃。いかがお過ごしょうか？

現在フウキのロケーションで「アシュラバスター」のロケテストを実施してます。開催場所はHPや各店舗で告知を行なってますので、お近くの方はぜひ1度遊んでみてください。

また、当社ホームページに様々な意見や感想を寄せてくださる皆様、変わらぬ声援ありがとうございます。皆様の声援に支えられつつ、1日も早く遊んでもうため、開発一同、頑張ってます。

今後も応援よろしく！

荒くれコラム第3回 アシュラバ活殺自在

桃杏「来たね、アシュラバ」
田渕「やりこんだね」
桃杏「開発途中でしょ、まだまだ。70％くらい？」
田渕「85％くらいじゃない」
桃杏「微妙な数字だね。ゲームバランスも、まだ微妙だね」
田渕「アリスの爆弾とかヤシャオウの昇龍とかレオンの飛び道具とか、きついから調整してほしいね」
桃杏「ありゃきついね。それはそうと、やっと3通目の応援ハガキが来たよ」
田渕「月1枚か。100枚集まるのは8年後だね」
桃杏「コーナーなくなってるね」

〜完〜

はみだしアシュラ情報 やあ、今回から日報アシュラの総責任者になった編集のヒデ（ニセ）だ。今回の日報アシュラバはどうだったかな？ ケソも桃杏もメーカーチェックに出せないような内容の原稿ばかり書いてきやがるから、早くも神経は衰弱しきりサ。てなわけで、次回の日報アシュラバでは、フウキさんから頂いた豪華プレゼントを大放出する予定。お楽しみに。

MEDAL MEDAL MEDAL MEDAL MEDAL MEDAL

保存版・ゲーセンメダルコレクション

メダル『始めてみよう』物語

エリア限定もの・希少ものあり!!
今月は「メダル集めてみたぞ物語」なのだ。

たかがメダル……でも、それぞれに物語がある

自らの名前がゲームジャンルになっていながら、毎日ひとさまの汗とアカにまみれる「メダル」。筐体内を転げ回り、時には床に落っこち、踏みつけられ、最近では人間大砲よろしく空中へと発射されている。過酷な労働に耐え忍ぶメダルの姿をよーく見てあげよう。苦労を重ねた彼らの姿は、古銭にも負けないすばらしい美術品であるのだ。というわけで今月は「メダル集めてみたぞ物語」。すでに生産中止のパックマンメダルなどレアもの多数あり！

そうそう重大な連絡を一つ。ここに並んでいるメダルは特別に借りてきたものだ。メダルの持ち出しは固く禁止されているので、くれぐれも集めようなんて考えないでほしい。

東京ガリバーメダル

MEDAL DATA
直径：21.1mm
厚さ：1.99mm
重量：4.86g

バンプレストの東京ガリバーで利用される。イメージキャラクターの[illegible]が大胆に施される。[illegible]

ゲームファンタジアメダル

MEDAL DATA
直径：23.3mm
厚さ：2.25mm
重量：6.70g

[illegible]のゲームファンタジアメダル。メダルのシグマ（現アトラス[illegible]）[illegible]用感にこだわったデザイン。[illegible]

プラボパックマンメダル

MEDAL DATA
直径：21.0mm
厚さ：2.00mm
重量：4.36g

ナムコ直営プラボならではのパックマン彫り。パックマンの微笑で、[illegible]空間になるよう配慮された[illegible]

セガATPメダル

MEDAL DATA
直径：24.2mm
厚さ：1.8mm
重量：5.34g

ジョイポリスなどセガATPで使用される。2材質が使った「バイメタルコイン」[illegible]映える高級感漂う逸品。[illegible]

デジモンメダル

MEDAL DATA
直径：24.1mm
厚さ：1.7mm
重量：5.01g

バンプレストのメダルゲーム「デジモンスロット」専用で登場した[illegible]10種類あるらしい。[illegible]

ゲームファンタジアゴールドメダル

MEDAL DATA
直径：27.5mm
厚さ：2.6mm
重量：12.60g

1枚で通常メダル50枚分という価値ある一品。もちろん、サイズにもその存在感が反映されている。分かりやすいデザインも好感が持てる。

パックマンメダル

MEDAL DATA
直径：21.0mm
厚さ：2.00mm
重量：4.67g

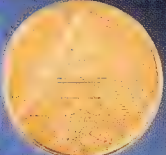
表には3D、裏面に元祖とパックマンのコントラストが映えるキャラメダルの傑作。[illegible]ーク港北のみで利用されるエリア限定もの。

セガGIGOメダル

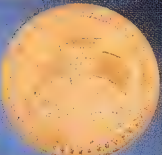
MEDAL DATA
直径：24.2mm
厚さ：1.5mm
重量：4.53g

セガGIGOで広く用いられる。炎を立ち上げる太陽の彫刻がプレイヤーの心を熱くする。ちなみに渋谷GIGOはブーツとハートの[illegible]

ムー大陸メダル

MEDAL DATA
直径：24.1mm
厚さ：1.99mm
重量：5.29g

アトラス運営の「ムー大陸」で使われる。SFバックストーリーを落とし込んだ[illegible]

ジャックポットクラブメダル

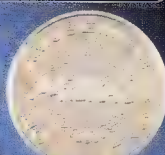
MEDAL DATA
直径：26.0mm
厚さ：2.60mm
重量：11.25g

同じく100枚分の一品。シグマ1店のメダル遊び放題フロアのみで使用される超限定もの。[illegible]めなデザインが逆に高級感を[illegible]

ナムコプラボメダル

MEDAL DATA
直径：21.0mm
厚さ：2.00mm
重量：4.44g

プラボで広く使われる大衆的メダル。ドットで構成されたロゴマークが80年代ナムコサー[illegible]ドを彷彿させる。ノスタルジック[illegible]

セガアルカスメダル

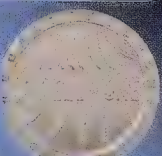
MEDAL DATA
直径：24.2mm
厚さ：1.3mm
重量：4.54g

セガワールドアルカス（東京・府中）でのみ利用される。メダルゲームの花形である馬と店舗名を組み合わせたロゴが印象的。[illegible]

タイトーコーガンメダル

MEDAL DATA
直径：21.0mm
厚さ：2.1mm
重量：4.56g

タイトー創業者の故ミハイル・コーガン氏がデザインされた由緒正しきメダル。[illegible]なお、最前線で活躍されて[illegible]

トレルワンメダル

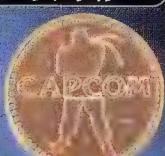
MEDAL DATA
直径：23.3mm
厚さ：2.25mm
重量：6.70g

アトラス運営トレルワンゲームズ店メダル。取れそうなネーミングが[illegible]ンは「バトルテック」の[illegible]

ナムコプリッズメダル

MEDAL DATA
直径：21.0mm
厚さ：2.00mm
重量：4.50g

PLAY FIELDを省略した店名のプリッズ。スポーツをイメージした躍動感ある[illegible]がメダルに施されている。[illegible]

プラサカプコンメダル

MEDAL DATA
直径：24.1mm
厚さ：2.0mm
重量：5.99g

ファン垂涎のキャラもの。プラサカプコンで利用される。リュウのシルエット[illegible]魂を刺激する。シルバー[illegible]

※MEDAL DATAには、弊誌で独自に計測した実数値もあります。製造時の彫りやゲームセンターで利用されての摩耗により誤差が生じることがことがあります。

読者モデル緊急大募集なんです!

当コーナーでは、メダルゲームを遊んでくれる読者モデルを募集しています。メダルゲームを愛している、やらせ無しでメダルゲームを勝負したい、メダルをイチから学んでみたい、取りあえず雑誌に出てみたい! 志望動機は一切問いません。このページを盛り上げてくれる方をお待ちしています。めざせメダル界の千葉麗子。

【募集要項】
●関東近郊にお住まいの女性の方
（注：容姿端麗ニューハーフ可）
●年齢18才以上（上限は設けません!!）
●住所・氏名・年齢・電話番号・メールアドレスおよびイキゴミを明記し、下記住所へ顔および全身写真を郵送してください。メールでのご応募もお待ちしております（画像添付のこと）。

●第一回締切11月20日（当日消印有効）
■〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部
メダルでモデル係　担当：K
■メールアドレス
post@arcadiamagazine.com

メダルメーカー・トーケンに聞く……「メダルうんちく物語」

編集K メダルの大きさやデザインに制限はあるんですか？

トーケン 特に法的な規制はないです。自動販売機に使われると困るので、貨幣とは大きさ・厚さに違いをつけてます。

K 材質はなんですか？

ト 自販機は磁石を使ってお金を選別するものが多いので、磁性体のスチールや430ステンレスを使います。硬貨は真鍮製です。

K 1枚の値段ってどのくらいですか？

ト ものにもよるけど1枚5～6円ですね。

K んじゃあ、アルカディアオリジナルメダルを10枚ほど作ってもらえますか？

ト ……（絶句）

K ……え、えーと、違うお店のメダルを入れるな!! ってよく見ますけど、入れられないようにはできないんですか？

ト ゲームセンターで独自の大きさ・厚さのメダルにして、筐体のコイン投入口や選別機をすべて取り替えればできますけど、費用がかかりすぎるんでね……。あ、その前にメダルを持ち出すのは許されてませんよね。

K はい。その通りでした。メダルプレイヤーのみなさん、例え1枚でも持って帰っちゃいけませんよ！

情報誌には読者モデルがつきものでしょう。というわけで、読者モデル大募集します。応募要項は上を参照して頂きたいが、もちろんいろんな質問があるでしょう。ギャラのこととか、ジバラかどうか等々……。そんな様々な質問も上記の応募先で受け付けています。少しでもやってみようという気がある方は、とりあえずご質問・ご一報をください。（Kより）

HOW TO PLAY

①ゲームパネル上の棺桶を狙って、メダルを投入する。
②1～12までの番号が表示されている棺桶にメダルが2回入ると、液晶モニターにある同じ番号のマス目が黄色に点灯する。
③番号をどんどん有効にしていき、十字架を1つ完成させるごとにメダルがパネル中央のゆりかごに補充される。
④5つ全ての十字架を完成させるとジャックポット！　バンパイアのゆりかごが回転して貯まっていたメダルすべてが払い出される。

棺桶に封印された数字を解放せよ!!
太陽のパワーで十字架を完成させれば、
ジャックポットで大量メダルゲットだ!

ジャックポットのコツ!

●ジャックポットのコツは、チャンスタイム（下の囲みを見てくれ）を活かすことだ。太陽にメダルが入るのを確認したら、即座にメダルを投入口にバンバン突っ込んでOK。モタモタしてるとタイムが切れて、再び有効になった死神にメダルが吸い込まれてしまう。せっかく完成した十字架を無惨に破壊されてしまうぞ。
　チャンスタイムに入ったらすぐさまメダルを大量投入できるように、常に準備しておくことが必要だ。

封印された数字を2ステップで解除せよ!!

棺桶にメダルを入れて数字を封印している魔物を倒すのだ。

すると数字が出現。続いて数字を自分のものにするために――

もう1度メダルを入れて数字を確定。液晶画面の数字が点灯するぞ。

4つの数字を組み合わせて十字架完成!!

●確定した4つの数字が十字に並べば十字架完成！　十字架が1つ完成するごとに10枚のメダルが払い出されるぞ。
　そして、十字架が5つすべて完成するとジャックポット！　ゆりかごがグルリと回転し、バンパイアの財宝をすべてゲットできるというわけだ。

太陽と、死神と～

●盤面の中央下の方にある「太陽」。ここにメダルが入ると、チャンスタイムに突入。コウモリが退散し、さらに「死神」も無効となる。そして、すべての棺桶の番号が表示されるので、十字架をいっきに完成させるチャンスだ。
　逆に太陽の両脇にある「死神」にメダルが入ってしまうと、液晶モニターにコウモリが飛来して、番号を消し去ってしまう。せっかく作った十字架が消えることも…。かならずオールクリアになるわけではないが、死神には絶対にメダルを入れたくない。が、いい場所にあるんだコレが。

左右に動くコウモリをやっつけろ!

●コウモリは、せっかく現れた棺桶の数字を再び封印してしまう厄介なヤツ。目が点滅し始めたら、要注意だ。
　だがしかし、このコウモリを倒すことで有利な展開に持ち込める！　コウモリにメダルが乗ると、液晶画面のスロットが回転。様々な特典が受けられるのだ。決定したシンボルによって受けられる特典は次の6通り。

メダル3枚!

メダル7枚!!

マス目番号のランダム入れ替え

一定時間コウモリ退散

チャンスタイム突入

一定時間死神が無効に

ジャックポットを出すと、なんとスタッフロールが見られるぞ！　しかもスタッフのひとりとして、バンパイアが登場してコメントを寄せているのだ。必見必見。そして1回転するゆりかごの裏側には、よ～く見れば文字が書かれている……芸コマだ。最後に専門用語説明。棺桶や太陽などなどメダルが入る隙間をチャッカーというのだ。覚えておこう!!

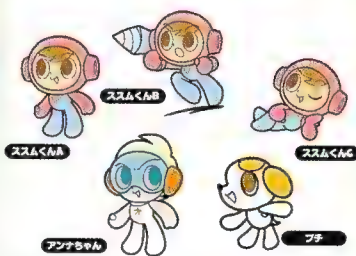
おすすめプライズピックアップコーナー

プライズワンダーランド

今月もぬいぐるみやキーチェーン、面白アイテムわんさか目白押し！100円握ってゲーセンへGO!!

「ミスタードリラー2」かわいいぬいぐるみ

●全5種類　11月登場予定
●発売元：ナムコ

ハイセンスなグッズも大人気のおなじみ「ミスタードリラー」シリーズ。今回は、「ミスタードリラー2」から新しく登場する2P側のアンナちゃん、ススムくんの愛犬プチも加わったドリラーファミリーぬいぐるみだ。全部で5種類、くたくたタイプのかなりかわいい仕上がりになっているぞ。前シリーズが大好評だったから、品切れしないうちに早めにゲットしに行こう。

くつろぎススムくん、やる気マンマンススムくん！こうなったら、解説プチも欲しいね。
（注：写真は製品イメージイラストです）

「伝染るんです。」SJぬいぐるみ

●全3種類　11月登場
●発売元：サンライク／セガ

吉田戦車といえば、思い浮かぶいくつものシュールなキャラたち。あの名作不条理マンガ「伝染るんです」より、懐かしキャラクターがオンパレードでプライズに登場！かわうそくんとくま、山崎先生と斉藤さん、かっぱくんとカエルくんとペアのぬいぐるみとなっている。懐かしの彼らをぜひ部屋に飾ってやってくれ。

「はじめの一歩」ファイトグローブ

●全4種類　11月登場
●発売元：エスケイジャパン

TVアニメも絶好調のボクシング漫画「はじめの一歩」より、プライズアイテムが登場。手にはめればボクサー気分を味わえるファイトグローブだ。主人公一歩を初め、間柴、宮田、鷹村らのファイトグローブがそろっていて、なんとサインまで入っているぞ。この冬、コンシューマゲームが出るまではコレで猛特訓だ!?

「ポケットモンスター」ほっぺピカピカぬいぐるみ

●全3種類　11月中旬登場
●発売元：バンプレスト

定番ポケモンからは、普通とはちょっと違ったぬいぐるみが登場。吸盤付きのカールコードが本体に付いていて、ゆらゆら振動させるとほっぺがピカピカ光り出すというカワイイぬいぐるみなのだ。種類はピチュー、ピカチュウ、ライチュウの3つ。がんばって3段階の電気ネズミ進化形態をすべてそろえよう。

「デジモンアドベンチャー02」リアル超進化フィギュア

●全5種類　11月中旬登場
●発売元：バンプレスト

映画にもなって注目された「デジモン02」が、初のリアルソフトフィギュアとなって登場した。人気のブイモンとアーマー進化をしたフレイドラモン、ホークモンとアーマー進化をしたホルスモン、そしてテイルモンをフィギュア化だ。ソフト成形で関節が可動する、とてもリアルな仕上がりになっているぞ。

テレビアニメ「ワンピース」ジオラマピクチャーフィギュア

●全5種類　11月上旬登場
●発売元：バンプレスト

人気テレビアニメ「ワンピース」のジオラマピクチャーフィギュア。アニメとはコスチュームが違ってるレアものだけど、これを見てコミックス13巻の表紙と気付いた人は立派なマニアだ。ルフィには海賊旗、ウィップに旗をとり付ける棒が付属しているので、これら5体全部集めてぜひジオラマを完成させたいね。

仮面ライダー ミニフィギュアマスコット

●全5種類　11月上旬登場
●発売元：バンプレスト

“SDハイパーヘッド”という味のあるデフォルメがカッコイイ仮面ライダーのキーチェーンミニフィギュアだ。1号からクウガまで、ライダーシリーズが勢揃い!!　あっ、ライダーマンがいない……。その代わりかどうかは分からないけど、ショッカーがセットになってるぞ。携帯ストラップにするといい感じだ。

「ファイナルファンタジーIX」フィギュアキーホルダー

●全8種類　11月下旬登場
●発売元：バンプレスト

毎回ミリオンセールを記録する大ヒットシリーズ「ファイナルファンタジー」。この夏の話題作「FF9」より、ついに待望のプライズアイテムが出たぞ！　主人公のジタンやガーネット姫を始めとして、パーティーに加わった主要全キャラのフィギュアキーホルダーだ。コンビニ予約でビビの人形がついてきたけれど、これなら全キャラそろえることも夢じゃないぞ！

クイナや、スタイナー、フライヤ、男らしい髪型のサラマンダーも。きみはどんなパーティーにする？

「こねこもいっしょ」ちっちゃいぬいぐるみ

●全6種類　11月登場
●発売元：ナムコ

こねこトロをかばんに入れて、どこでもいっしょに連れていきたいという君に!! こねこトロのこんなちっちゃいぬいぐるみが登場したぞ。相変わらず感情豊かな表情をその顔に浮かべた小トロ。5種類のこねこトロたちと、笑い顔のトロが1種類用意されている。しかし、こうして比べてみると、甘えん坊のトロがずいぶんと大人びて見えるもんだねぇ。

駄々をこねてたり、穏やかな笑みをたたえていたり。どれかを選べと言われても、みんな捨てがたい。※写真は試作品です。

「ルパン三世」シークレットルームダイキャストフィギュア

●全5種類　11月下旬登場
●発売元：バンプレスト

もう説明の必要もない定番プライズのルパン三世。今回紹介するのは、ルパンファミリーとぉとっつぁんのプライベートシーン(!)を再現したメタルフィギュアだ。ひとめでキャラクター設定が見えてくるようなワンシーン、アクセントになったクリアパーツ、まさに大人のためのインテリアアイテムだ。1個だけでもオシャレだぞ。

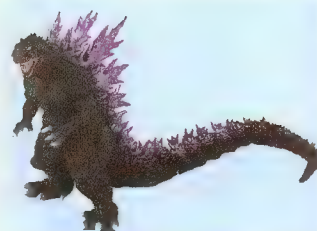
「コカ・コーラ」缶カメラ2001

●全3種類　11月登場予定
●発売元：セガ

数ある炭酸飲料の中で、世界的に有名なコカ・コーラ。缶のデザインが新しくなったのは知っていたかな？　この新デザインの缶の形状を模した、コカ・コーラ缶型カメラが登場。お馴染みの缶そのまま仕様のほかに、サンタ仕様、ポーラベア仕様の3種類がある。この秋こんなおしゃれなカメラを持って、行楽地へ行ってみては？

「ゴジラ2000(ミレニアム)」ひな型ソフビフィギュア

●1種類　11月登場予定
●発売元：バンプレスト

新作映画「ゴジラ×メガギラス」公開に先駆けて、ミレニアムデザイン・ゴジラの巨大ソフビフィギュアがゲーセンに登場だ。しかも着ぐるみの原型(監修・酒井ゆうじ氏)から型を取っているためリアルさ抜群だ。ぜひ手にとって観賞して欲しい。ちなみに新作映画は12月16日から全国東宝系映画館で公開!

「クラッシュ・バンディクー」かわいいキーホルダー

●全4種類　11月登場
●発売元：ナムコ

白くてきれいな歯を出してニカッと笑う、けっこう濃いめのアメリカンな顔立ちもすっかり見慣れた『クラッシュ・バンディクー』。ゲームの動きそのままにクラッシュ君たちがキーホルダーで登場だ。ジャンプ中ポーズ、パイロット、カート運転中のほか、ココ・バンディクーとあわせて4種類あるぞ。ゲームのまんまの出来映え!!

※写真は試作品です。

「ドラえもん」ぱたぱたキーホルダー

●全5種類　11月上旬登場
●発売元：バンプレスト

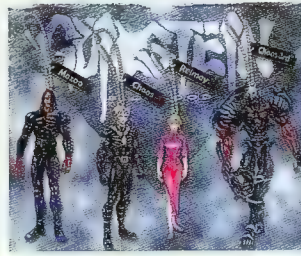
ドラえもんの下に付いているどら焼きを、むんずとつかんで引っ張って手をはなそう。するとドラえもんが手をぱたぱたさせて、どら焼きが戻ってくるという笑えるグッズだ。他にも近寄るネズミに大慌てのドラえもんや、女の子にドギマギ慌てふためくドラえもんがあるぞ。そうそう、できた妹・ドラミちゃんもあるぞ。

「ギルスティン」キーチェーン

●全5種類　11月登場
●発売元：スクラッチ

あのクリーチャー・フィギュア界の巨人、韮沢靖の生み出す独特の世界、圧倒的な存在感のビジュアルのキャラクターたちが、このほど映画に登場するぞ。各界のクリエイターたちが集結して制作中のCGアニメーション映画「ギルスティン」。そのキャラクターたちから、早くもキーチェーンが登場した。これは欲しいぞ。

プライズワンダーランドマシン編
38th アミューズメントマシンショーレポート

今月は「プライズワンダーランド秋のスペシャル・アミューズメントマシンショーレポート」をお送りしよう。今回のAMショーでは、いままでにないタイプの新製品が登場してきたぞ。代表格は、セガ『スーパーグルグルステーション(仮)』とオリエンタル産業『のってとる』。両製品ともプライズマシンの新しいジャンルを確立した！といっても過言ではないおもしろさなので、ゲーセンに登場したら十分に堪能してくれ。

スーパーグルグルステーション(仮)

メーカー／セガ・エンタープライゼス
発売日／12月予定

14人同時プレイのド迫力。あまりにもデカイということで、製品版は10人用に変更になるらしい。

隣の人が押してくれた景品は当然獲りやすくなる。隣の客が手を付けた景品は、スシと違ってよりオイシクなるぞ。

●初の対人式プライズマシンだ。回転寿司システムで流れていく景品を、アームで突っついて落っことすのだ。ゲームとしては単純だけど、筐体の中でゲーセンのニーチャン（ネーチャンでも可）が手ぐすね引いて待ちかまえている。イスに座って「今日のオススメは?」と聞けば、「ヘイ、お待ち」と景品を流してくれるのである。常連になるほどサービスが良くなるのは言うまでもないだろう。

遊び方は簡単。アームの高さを調節し、景品が流れてきたらアームで押すべし。皿から景品を落とせば自分のものだ。アーム部分にはルーレットがあり、数字を貯めると、幅が広くて景品が獲れやすい“スペシャルアーム”が使えるようになるぞ。ちなみに皿のスピードはゆっくりだから、ギリギリまで引きつけるのがコツ!?

コンビニステーション

メーカー／バンプレスト
発売日／12月

●釈由美子のテレビCMが放映中のコンビニシリーズ最新作。欲しい景品を選ぶとイキナリ出口までやってくるのに驚くが、当然ながらココからゲームスタート。スロットでマークを揃えるとボールがクルクルステージに登場、GETの穴にボールが入れば景品が出てくるのだ。ガンダムフィギュアやジョジョのミニフィギュア等の対応景品が登場だ。

RIDE CATCHER のってとる

メーカー／オリエンタル産業
発売日／11月予定

景品を獲るクレーンのインターフェイス(?)も様々。写真は、リールで円盤を降下させて、お菓子を乗っけて引き揚げるタイプ。難しかった……。

●レバーを操作してクレーンを景品の場所まで動かす……、世界共通のクレーンゲームの遊び方だ。しかしこの機械は、レバーを操作するとクレーンだけではなく、なんとプレイヤーがシートもろとも景品まで移動していくのだ。これぞ世界初のライド型クレーン!! 写真の他に、自動的に回転するシートから釣り糸をたらして景品を引っかけるタイプや大型のメリーゴーラウンドタイプもあるぞ。

ボンバークレーン

メーカー／ユウビス
稼働中

●鉄球クレーンでビルを壊せ!!という工事現場ゲーム。レバーでクレーンを動かし、ボタンを押すと振り子の原理で鉄球が発射する。的に当ててノルマ得点に到達すれば景品がもらえる。

ファンシーリフター ギガ

メーカー／カトウ製作所
参考出展

●『ファンシーリフター』の新バージョンは超大型だ。パチンコのように本日のゲーム回数やGET回数の表示があって参考にできたぞ。ちなみに『プチリフター』という小型版もあったぞ。

ラリーポイント2 エピソード2

メーカー／アイ・エム・エス、アトラス
稼働中

●アタッカーでボールを発射してラリーを続ける……単純だが燃えてくる。筐体の奥にある数字の的にボールを当ててノルマ得点を稼ぐべし。ソウル系BGMがよいぞ。

釣れるんです！

メーカー／大平技研工業、カプコン
稼動中

●水中にいるバス(のオモチャ)を釣り上げて景品をゲットだ。完璧に釣り上げたつもりでもピチピチと跳ねて逃がしてしまうこともあるぞ。エサをほおばり動き回る魚がリアルで面白い。

10月中旬、『スーパーグルグルステーション』のロケテストが行なわれた。編集部2名がのぞいてみるとショーの時と様子が違う。カンジンの板前さんがいなかったのだ！ どうやら無人営業の実験中だったらしいが、デカイだけに妙に寂しく、「祭りが終わったあと」のような感じだった。やはり人がいてなんぼのゲームですな。それでも300円使いましたが……。

筐体百景

電映心象スケッチ

十之回

賢者の石の意味するもの

『ゲーム』とは何だろうか。

単なる娯楽の一つ。
暇つぶしの道具。
他者とのコミュニケーションツール。
飯のタネ。

信念のすべてを懸ける対象。
生き様を投射する存在。
創造性の結晶。

『ゲーム』とは一体、何なのか。
それを決めるのは、他人ではなくて。

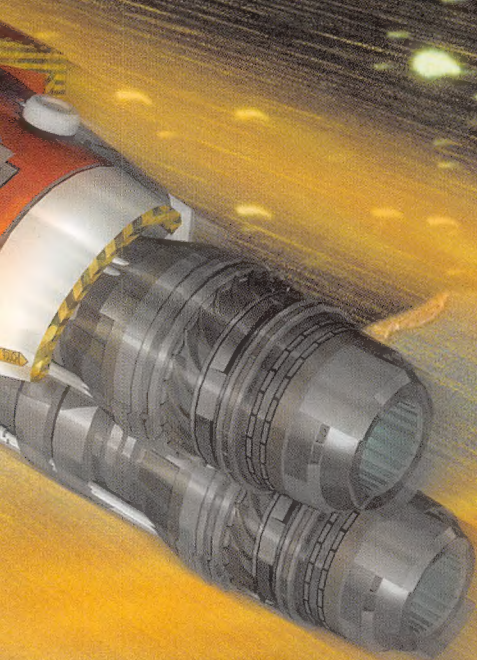
『ゲーム』との繋がりを知っているのは自分だけだし、
『ゲーム』という存在の価値を決められるのも、自分だけなのだ。
ひとりひとりに、それぞれの形の『ゲーム』があり、
それぞれの思いが『ゲーム』という存在を形作る。

今度、どこかで『ゲームは文化だ』という一文を見たら、
笑い飛ばしていい。

君には、その権利がある。

Text：田渕健康

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

今回は割と隠し撮りな感じ。命の危険を感じました。

CAPCOM
アーケード完全移植! DCオリジナルモードがさらにキミを熱くする!!
新たな興奮!
『アレンジモード』
DCオリジナルの新敵機、弾幕パターンが追加。敵配置も刷新されて、さらに激しい戦闘が待っている!
インターネットランキングで
頂点を極めろ!

雑誌11547-12 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547120584